HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3
MAART
1995

POWER UNLIMITED

f. 5,95
staatsgevaarlijk
BF 115

PC * PLAYSTATION * CD-i * SEGA * NINTENDO



SUPER NINTENDO

UNIRALLY
CARRIER ACES
BIKER MICE FROM MARS
CLAYFIGHTER 2

MEGADRIVE

EARTHWORM JIM
X-MEN 2
SYNDICATE
ROCK 'N ROLL RACING

CD-ROM

WING COMMANDER 3
SUPERSKI PRO
LITTLE BIG ADVENTURE
HELL

Win

EEN ORIGINEEL STAR TREK JACK

Power Top-10

DE BEST VERKOCHTE GAMES VAN NEDERLAND

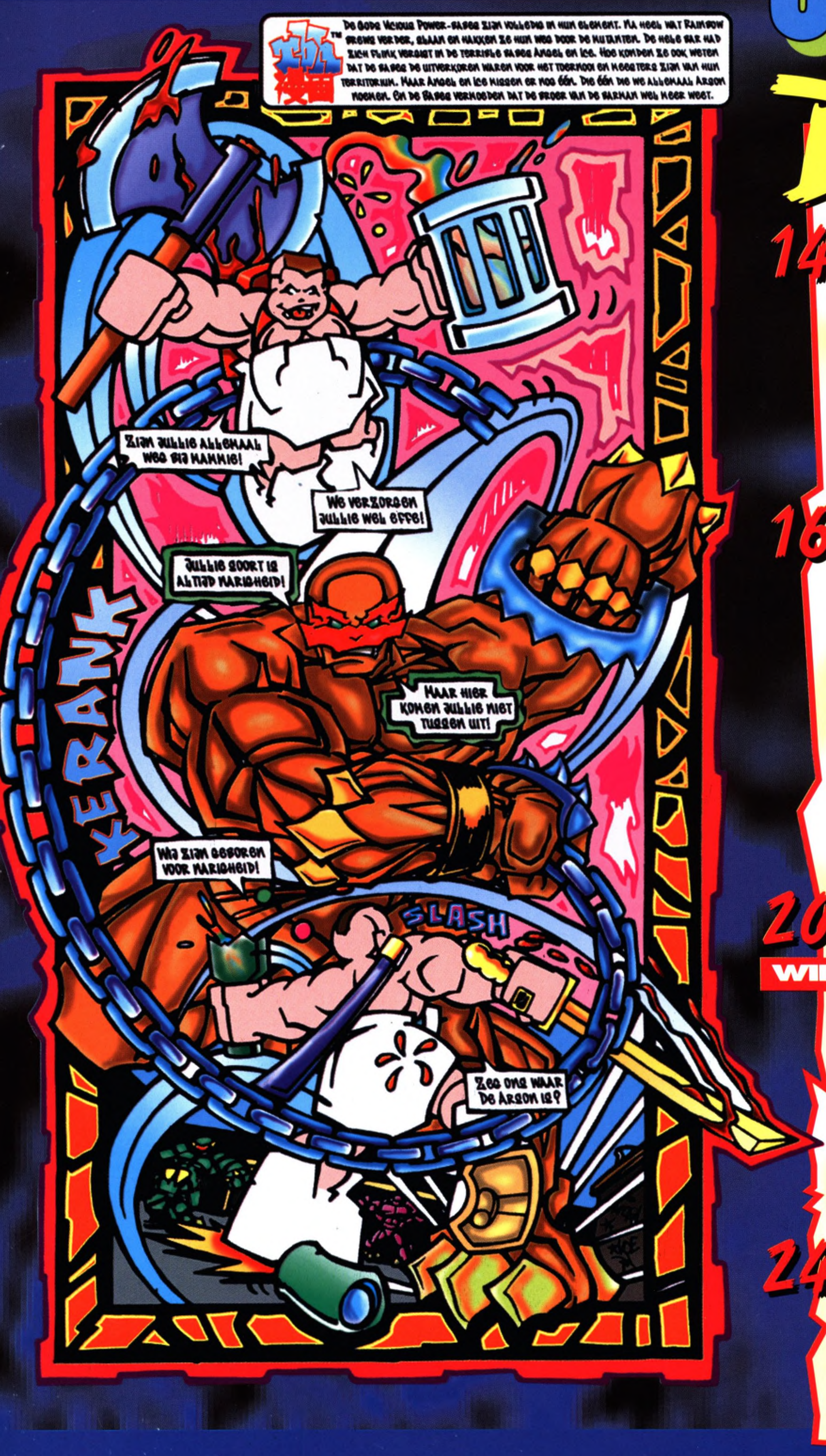
Primeur

NEO GEO CD & NIEUW BEELD VAN SATURN

Kijk uit met oversteken in

METAL HEAD

710294 246948



POWER UNLIMITED

Dit nu

14 UNIRALLY

In UniRally is het racen geblazen op éénwielers in een éénwielerwereld. Heel bijzonder dus. Bijzonder zijn ook de 3D graphics van Donkey Kong-niveau. Doel is niet alleen als eerste te eindigen maar ook om de meest waanzinnige stunts uit je Unicycle te toveren. Een vreemd spel, maar wel lekker.

16 METAL HEAD

Adam was niet echt te spreken over de eerste lading 32X spellen die hij onder ogen kreeg, maar Metal Head scoort bij hem een fraaie acht. Het spel wordt steeds beter naarmate je verder komt, is behoorlijk afwisselend met lekkere gameplay, en daar draait het toch allemaal om.



20 WING COMMANDER 3

Vijf jaar na de allereerste Wing Commander zijn we aangekomen bij het derde deel van de beroemde ruimtetrilogie. Het verhaal over de strijd tussen de Terranen en de Kilrathi begint steeds meer te lijken op de Star-Wars-trilogie van George Lucas. En dat is niet bepaald een minpunt.

24 X-MEN 2

X-Men 2 staat garant voor sidderende platform-aktie. De bediening is veel beter dan bij het eerste avontuur en met twee nieuwe vechters is het werkelijk een tof koekie; een strijd om elke vierkante pixel.

mmer



POWER PLAY: NEO GEO CD 30

Neo Geo spellen zijn altijd toppers geweest maar wie koopt er nu een spel van een dikke 500 piek? Dat realiseerde SNK, de maker van de Neo Geo, zich uiteindelijk ook. Bij de splinternieuwe Neo Geo CD is de software gelukkig betaalbaar gehouden. David bekeek het apparaat en vijf CD-titels.

LITTLE BIG ADVENTURE 38

Een kinderachtige titel en een kinderachtige intro, maar vergis je niet. Little Big Adventure is een klasse apart en zou wel eens een nieuwe standaard in het adventure-genre kunnen zetten.



BRUTAL 40

De Engelse film- en videokeuring schijnt Brutal ongeschikt te vinden voor kinderen onder de 18 jaar. Wat een sukkels! Dit spel is een kraker, maar wees niet verbaasd als de dierenbescherming bij je langskomt. Laat de slachting beginnen!

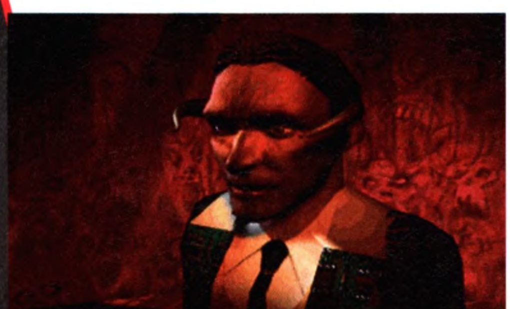
CLAYFIGHTER 2 44

Het is weer zover, een nieuw kleitijdperk is aangebroken! Clayfighter 2, met vijf nieuwe klei-meesters, is opnieuw een meesterwerk van humor en vechttechniek. Voor iedere spelletjes-freak een verplichte aanschaf.



WEDSTRIJD 47

Op 2 maart gaat de nieuwe Star Trek film 'Generations' in Nederland in première. Voor het eerst zullen de twee beroemdste kapiteins van de Enterprise, Jean-Luc Picard en James T. Kirk, elkaar ontmoeten. Vreemd genoeg is er van de zevende Star Trek film nog geen spel uitgekomen. Nog even wachten dus helaas. Als troost is er dus de film én een Star Trek-wedstrijd met vette prijzen.



HELL 48

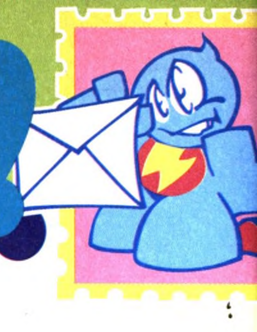
Hell is een zogenaamd cyberpunkverhaal en dat houdt in dat er de gekste dingen kunnen gebeuren. Wat dacht je van duivels die een politieke partij oprichten, een filiaal van de hel op aarde en Grace Jones in de rol van opperduivelin? Het lijkt een onmogelijke combinatie maar in Hell is het allemaal goed uitgewerkt.

EN VERDER...

Yo Post!, de Power top-10, een uitgebreid overzicht van de games die we de komende maanden kunnen verwachten, Eeuwig Leven, Power Sales enz. enz.

Spellen

YO!



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM**

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Blussen!

Ik ben heel zielig want mijn SNES is afgefikt. Dat moet mij weer gebeuren en natuurlijk weer net in de vakantie. Ik ben jaloers op de andere lezers van Power Unlimited, die elk moment van de dag achter hun computertje kunnen kruipen. Alles wat ik nog over heb is een 8-bit NES uit de oertijd. Ik verveel me dood. Je weet pas wat je mist als je het kwijt bent.

Martine Manshande, Heiloo.

■ *Afgefikt? Met vlammen enzo? Heftig spelletje!*

Werk stuk

Ik werk aan een werkstuk over spelcomputers, helaas heb ik niet genoeg informatie en illustraties. Kunnen jullie mij aan informatie helpen?

Theo van den Brink, Nijkerk.

■ *Stap de winkel in, koop een stuk of duizend PU's, scheur en knip ze aan flarden en gooi er een hele tube Velpon tegenaan. Wedden dat jij een tien haalt en wij in onze handen wrijven bij zo'n fijne oplage-stijging?*

Huh?

Hallo, ik zeg hallo, nee wacht, ik schrijf hallo. Ja ik schrijf hallo, nou het maakt niks uit, nee niks uit. Ik ben het weer, ja weer Willemse Kramer en ik ben boos, ja boos en daarom wil ik vragen, ja vragen of die verdomde foto voor mijn zusje nog komt want ze blijft maar zeuren over die Michael, ja Michael. Voor mijn zusje Remy. Maar ik wil eigenlijk vragen of er weer een poster in zou kunnen, ja kunnen? Het liefst, ja het liefst van een RPG-spel, ja een RPG-spel. Doen! Anders kom ik 'm persoonlijk halen. Ja? Ik zeg ja!

Willemse Kramer, Geertruidenberg.

■ *Dit is ongetwijfeld de meest weirde brief die we in maanden hebben gehad! Ja in maanden hebben gehad. Natuurlijk kun je dit jaar weer enkele posters verwachten, maar wat en wanneer houden we lekker geheim. Ja geheim! We zeggen binnenkort. Nee binnenkort.*

Aansmeren

Ik heb een leraar die helemaal gek is van Power Unlimited en daarom proberen wij hem een abonnement aan te smeren. Namens hem wil ik een vraag stellen: Zijn er joysticks voor de SNES verkrijgbaar en waar koop ik die?

Bart Guyt, Katwijk.

■ *Bij Bart Smit, Bart. Of bij Dixons, V&D, De Speelboom, Toys 'r Us, gameshops, noem maar op. Als het helemaal niet meer lukt, kun je ook bellen met de Belgische firma Baltimore, een grote distributeur van randapparatuur; 00-3289303762. En heeft-ie nu al een abonnement, of niet?*

Huilen om ruilen

In Powersales staan een heleboel spellen om te ruilen. Alleen gaat dat ruilen niet altijd goed. Ik heb ooit eens een spel opgestuurd, maar ik kreeg niks terug. Ik heb een paar keer gebeld, zonder resultaat. Nu ben ik kwaad.

Onno Zaal, Dronten.

■ *Pas goed op met het ruilen van games of het toezenden van kostbare apparatuur, want aan zo'n kleine advertentie kun je natuurlijk niet zien of de 'andere kant' goede bedoelingen heeft. Als je twijfelt, pak dan de trein en lever je ruilwaar persoonlijk af of vraag of de tegenpartij zijn/haar spullen eerst opstuurt (jij bent natuurlijk wel te vertrouwen). Zorg er in ieder geval voor dat je bij postverzending het pakketje altijd aangetekend verstuurt. Voor die paar piek extra weet je in ieder geval zeker dat het goed aankomt.*

Broederliefde

Ik wil even reageren op de reaktie van een of andere Tim uit Zuidland. Hij had nogal veel kritiek op mijn, overigens allerliefste, broer. Ik scheld niet graag, maar dit hoopje koeievla moet niet denken dat hij ongestraft mijn broer een snotnek kan noemen!

Mathijs, Kootstertille.

■ *Mag die Tim nog blij zijn dat Kootstertille niet in Italië ligt, want daar springen ze heel anders om met beledigingen aan het familieadres. Comprende?*

Battlepech

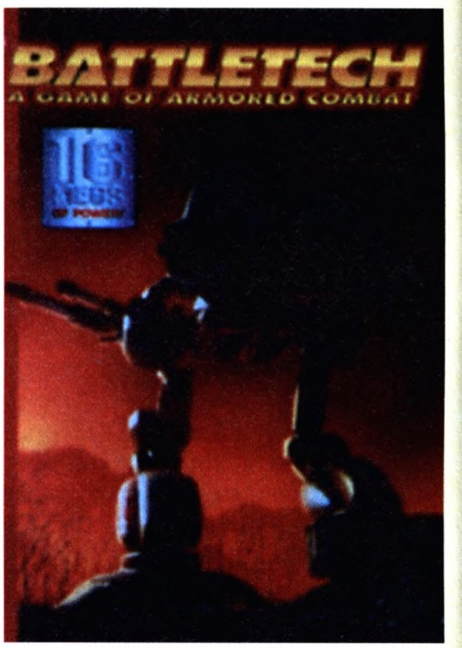
Ik ben een vreselijke fan van Battletech. Ik heb het spel al 1 jaar. Dagen en nachten heb ik het gespeeld, maar toen ik eenmaal in de Star League Cache was aanbeland en alle deuren open had, begreep ik er geen zak meer van. 'Wrong white code...'. Welke fokking white code? Na wekenlang proberen, heb ik het in een vlaag van verstandsverbijstering maar van mijn schijf af gegooid. Laatst zat ik zoals gewoonlijk door de PU te bladeren, toen mijn oog viel op de nieuwe releases van november/december van het vorig jaar. WHHAAAAAA! BATTLETECH! Schuim verscheen op mijn mond, het bloed stolde in mijn aderen, mijn hersens begonnen te koken. Yes, yes, yes! Oh....MegaDrive, shit! Die heb ik dus niet. Komt Battletech ook op de Game Gear uit?

Andre Bergs, Meijel.

■ *Helaas pindakaas. Wij kennen geen Battletech voor de Game Gear. Toch maar een MegaDrive kopen? Doe er dan maar meteen een 32X bij, kun je gelijk kennismaken met Metal Head (zie verderop in deze PU), het moderne 'broertje' van Battletech. Als je spaarvarken daar maar geen koppijn van krijgt...*

Real Time grappig!

Laatst zat ik het decembernummer van Power Unlimited door te snuffen en hierin las ik de grootste grap sinds tijden. 'Real time betekent dat je het spel kunt spelen zonder onnatuurlijke wachttijden...' Nu zal ik jullie even iets uitleggen over het begrip real time. Real time bete-



kent niets anders dan dat al het rekenwerk (texture-mapping en polygonen, bijvoorbeeld) live worden uitgerekend door de computer, net zoals bij Ridge Racer op de Sony PlayStation. De gegevens van het scherm worden dus niet rechtstreeks van de CD gehaald. Ik heb met wat vrienden in Amsterdam al naar Ridge Racer gekeken en mijn kin hing op de grond. Nog nooit heb ik zo'n perfecte conversie op een console gezien! Je kunt zelfs, net zoals bij Virtua Racing, de verschillende 'views' bepalen. Kortom, de PlayStation is dus geen vapour ware meer.

Ronald Kattevilder, Delft.

■ *Als je op de officiële introductie van de PlayStation wilt wachten (wordt goedkoper dan nu via de import), moet je nog even geduld hebben. Volgens de laatste geruchten wordt Sony's race-monster op 1 september in Europa gelanceerd. Juist, dan is het real time party time!*

Maakt wel uit!

Beste mensen van Power Unlimited. Ik heb verschillende keren geprobeerd om een computerspel te maken, maakt niet uit voor welke computer. Maar ik weet niet hoe ik het moet doen.

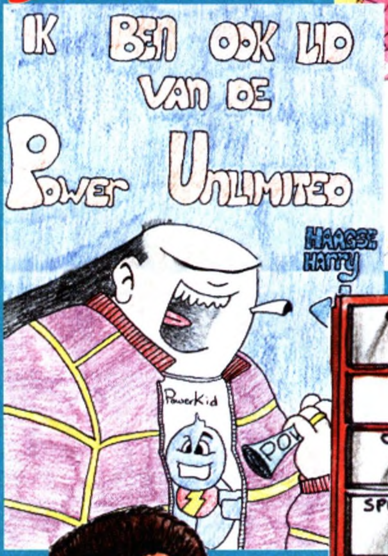
Sander Koelewijn, Spakenburg.

■ *Sander, alles draait om programmeren. Er zijn ontzettend veel verschillende programmeertalen in computerland; van vrij eenvoudig te leren tot pure martelsoftware voor de hersencellen. Je kunt ook eenvoudig beginnen met een (PC) programma als Klik & Play (zie de PU van januari). Geen paniek, want zelfs de makers van Donkey Kong Country zijn ooit klein begonnen. Maar geloof ons, spelen is leuker dan programmeren. Je wordt er alleen niet echt rijker van.*

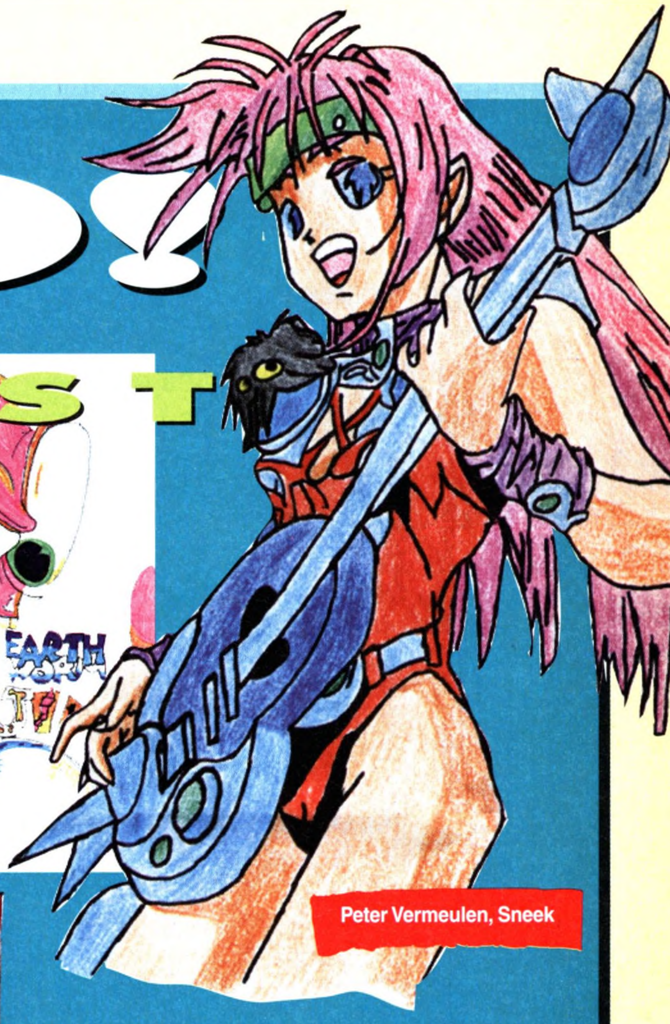
YO! KUNST



Dominic Bakker, Den Helder



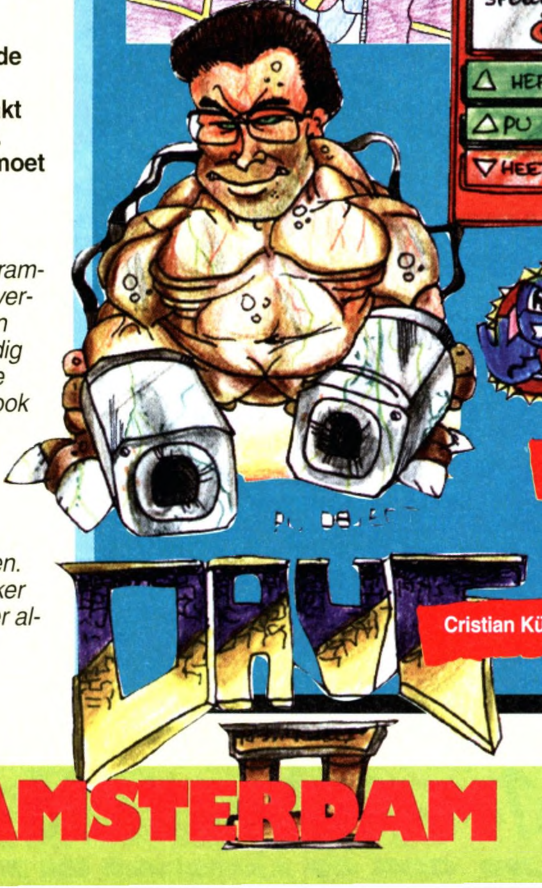
Jimmy de Water, Den Haag



Peter Vermeulen, Sneek



Vincent Alexander, Sneek



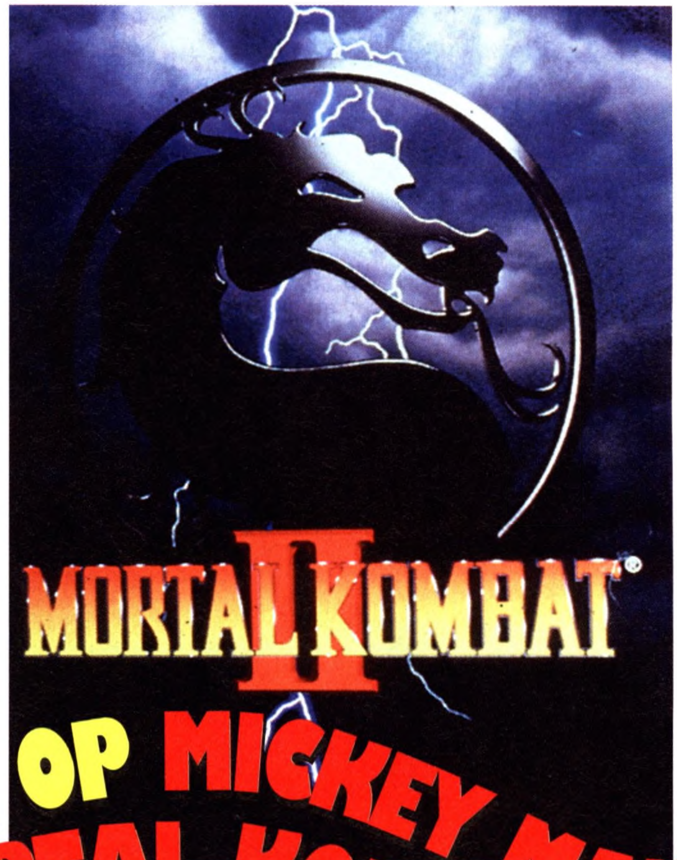


Cristian Kühlen, Rijswijk

EEN BEESTACHTIGE KORTING

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED





NU 25% KORTING OP MICKEY MANIA OF MORTAL KOMBAT 2

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) EN JE KRIJGT MET KORTING DE GAME VAN JE KEUZE

1. Voor Mortal Kombat 2 SNES (Nintendo) krijg je f 50,- KORTING	je betaalt dan:	f 139,-
2. Voor Mortal Kombat 2 MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-
3. Voor Mortal Kombat 2 Game Gear (Sega) krijg je f 30,- KORTING	je betaalt dan:	f 79,-
4. Voor Mortal Kombat 2 Game Boy (Nintendo) krijg je f 25,- KORTING	je betaalt dan:	f 64,-
5. Voor Mickey Mania SNES (Nintendo) krijg je f 45,- KORTING	je betaalt dan:	f 134,-
6. Voor Mickey Mania MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-

Deze aktie loopt tot 2 maanden na datering van dit blad. Zolang de voorraad strekt.

KIES JOUW SPELSYSTEEM EN VUL DE BON IN!

* Wil je wel een abonnement maar geen game, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45.
Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog sneller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

YO! POST

Varkenssnot

Wij waren diep teleurgesteld over de review van Radical Rex in Power Unlimited (november vorig jaar). Het is toch een hartstikke COOL spel? Jullie noemen een dino met een skateboard niet radicaal, maar Val D'Isere wel. Wij vinden dit nogal aso. Jullie blad stinkt naar blubber en varkenssnot. En jullie zijn echt heel irritant met het woord



'cool'. Overal staat het. Cool hier, cool daar, everybody cool cool. Shit. Wij worden er gestoord van!

Sam, Ron en Ward, Nijmegen.

Let op Michael's scherpe beoordeling van Radical Rex (dit keer de SNES-versie) in deze Power Unlimited. Dit doet hij natuurlijk alleen om jullie te vriend te houden. Koel!

Power play

Complimenten voor jullie gave blad. Tot nu toe kocht ik de losse nummers altijd gewoon in de boekhandel, maar ik sta nu op het punt het abonneerbonnetje in te vullen. De reviews zijn erg goed, maar David's Power Playrubriek lijkt nergens op. De rubriek is veel te klein en te rommelig. David, pak Ben's PC (sorry Ben, maar dit moet echt even), activeer een tekenprogrammaatje en ga eerst eens een fatsoenlijk rapport maken. Het is belangrijk om te weten wat de voor- en nadelen van de hardware zijn.

Wouter Bosschieter, Dalen.

Ben's PC is heilig, daar mag zelfs Laura niet aankomen. Het voordeel is dat Ben lekker veel stukjes schrijft, het nadeel is dat Laura zelf een PC moet kopen. En David? Ach, die gniffelt maar wat vanachter zijn Power Macintosh. En wij zijn trouwens heel tevreden over de Power play-rubriek.

Boos op Sega

Ik ben zeer boos op Sega. Ik heb namelijk een MegaDrive en afgelopen zomer heb ik een peperdure Mega CD aangeschaft. Nu schijnen top CD-titels als BattleCorps, Soulstar en Another World II helemaal niet in Nederland verkrijgbaar te zijn. Waarom niet? 'Omdat de Mega CD in Nederland niet zo is aangeslagen,' hoor ik in de winkels. Mijn vraag aan jullie is: Hoe komt dit en wat wordt er aan gedaan? Ik denk er nu sterk aan om me bij de PC-freaks aan te sluiten.

Hans van Dijk, Nijkerk.

Natuurlijk verschijnen er nog steeds nieuwe titels op Mega CD (zie de reviews in Power Unlimited), al gaat het inderdaad niet zo goed met de verkoop als Sega bij de introductie van het systeem gehoopt had. Misschien dat je via de import-kanalen de spellen nog uit Amerika of Engeland kan bestellen of zet een 'gevraagd' advertentie in Power Sales.

Boos op Nintendo

Ik wil het even hebben over die veelbesproken Bitwars. Toen je in 1988 een NES had, was je geweldig. Nu in 1995 ben je met een NES een doetje. Wat gebeurt er met de SNES als straks de Ultra 64 uitkomt? Zal het dan met de 16-bits technologie net zo gaan als met de 8-bits apparaten? Dan mag je weer f 450,- uitgeven aan een nieuwe computer. Bovendien moet je dan meteen weer nieuwe spellen kopen, want als het aan Nintendo ligt kun je die SNES-spellen meteen wegdonderen. Het SNES-systeem zal natuurlijk niet compatibel met Ultra 64 zijn. Ho even. Wij zijn niet gek! Wij willen één apparaat waarop we alles kunnen aansluiten. En dat zo goedkoop mogelijk (Ritzen knijpt ons al genoeg uit). En hup, die prijs van PU weer terug naar f 4,95!

Rutger de Vink, Laren.

Wij begrijpen je frustratie Rutger, maar wees blij dat de techniek zo snel ontwikkelt. Alleen door het steeds maar weer opnieuw uitbrengen van de modernste spelmachines kunnen jullie de mooiste, snelste en grootste spellen spelen. Zodra de Ultra 64 uitkomt, kan jij misschien je hele SNES-verzameling verkopen aan iemand die net begint en nog niet van die hoge eisen stelt. Met een beetje geluk krijg je zo je nieuwe spelcomputer gefinancierd. Anders wordt het toch auto's wassen op zaterdag.

Vrienden voor het leven

Waarom gaat Nintendo niet met Sega samenwerken, zodat er een adapter komt waarmee je Nintendo-spellen op een Sega-computer kunt spelen, of omgekeerd?

Ron Nooy, Wormerveer.

Ja, een fusie tussen Nintendo en Sega, daar dromen wij al jaren van. Geen adapter maar één ultiem console-systeem voor de toekomst. Maar je weet wat onze grote vriend M. Borsato in een grijs verleden ooit eens zong; De meeste dromen zijn bedrog...

Guil, geen giewiul

Er wordt de laatste tijd veel gesukkeld met de namen van de karakters uit de Street Fighter-games. Neem bijvoorbeeld Ryu. Tot nu toe heb ik nog niemand gehoord die Ryu's naam goed uitspreekt. De een zegt 'Riejoe', dan ander 'Ru'. Het moet zijn 'Rajoe', met een zogenaamde Amerikaanse 'r'. E. Honda zeg je gewoon zoals je het zegt. Chun Li wordt 'Tjoen Lie' en Guile spreek je uit als 'Guil' met een Amerikaanse 'g'. Dus geen Qwiejul of zo. Ook wil ik even kwijt dat ik mijn SNES al ongeveer een jaartje geleden op mijn stereo heb aangesloten. Het geluid is geweldig, zeker in vergelijking met de tv. Hoe dat moet? Nou, je neemt gewoon de twee audio-stekkertjes van de scart-aansluiting (rood voor rechts, wit links) en die prik je achterin de stereo. Het beste geluid krijg je als je 'm op de tuner aansluit.

Geert Koehof, Hulst.

Zenks for diez kreet tips, Geert.

Wim Dijkstra, Sappemeer



EVEN VOORSTELLEN

Branderige oogjes, slaapgebrek, blaren op de duimen, ondervoeding, verscheurde relaties; de heren en dame van het PU-team gaan tot het uiterste om de allernieuwste games te testen. Niets gaat ze te ver. Soms zijn ze vol lof, soms in een diep bedroefde stemming. Kwaliteit en speelplezier, daar gaat het om bij hun kritische beoordeling van de spellen. Een gedeelte van de redactie leefde zich vorige maand uit in de arcadehal van Funland in Scheveningen. Dolle pret dus met onder andere Virtua Cop, Daytona USA en het Virtual Reality spel Zone Hunter.

DAVID

In de arcade-hal van Funland in Scheveningen stond David te trappelen van ongeduld om als eerste plaats te nemen in de Flightsimulator R 360. Ondersteboven hangend als een volleerde testpiloot, haalde hij meer dan dertig vijanden neer. "Wie heefstffstt m'n kunnfsststgebit geffssien", was z'n eerste commentaar toen hij nog natrillend van de opwinding z'n capsule verliet.

SPEL VAN DE MAAND:
AERO FIGHTERS NEO GEO-CD

BJØRN

Ook bij Bjørn was de Flight-sim machine favoriet. "Zo'n machine moeten we op de redactie hebben", riep hij enthousiast. "Oké, doen we", zei Ed, "maar alleen als iedereen voor de volgende PU z'n stukjes precies op tijd inlevert." Die machine komt er dus never nooit.
P.S. Bjørn wil even de groeten doen aan klas B2e van het Eckart-college in Eindhoven.

SPEL VAN DE MAAND:
SYNDICATE MEGADRIVE

THOMAS

Zo koelbloedig als Thomas de vijanden in Zone Hunter tot smeulende hoopjes transformeerde, had men in Scheveningen zelden gezien. Alleen omdat hij zo sociaal was om anderen ook aan de beurt te laten, stapte hij de virtual reality uit want anders was hij nu nog bezig.

SPEL VAN DE MAAND:
UNI RALLY SNES

BEN

De normaal zo bedeesde Ben maakte in Scheveningen een ware metamorfose door. Met angstwekkende precisie en fanatisme veranderde hij z'n tegenstanders in het spel Time Cop in gaten-kaas. Terug in de trein naar Amsterdam pakte hij het gaatjes-pistool van de controleur af en schoot z'n retourtje zelf aan flarden.

SPEL VAN DE MAAND:
LITTLE BIG ADVENTURE PC CD-ROM

LAURA

Ook Laura raakte totaal verslingerd aan de prachtige shoot'm up Time Cop. Je had 'r moeten zien toen ze samen met Ben haar tegenstanders van het scherm knalde. Het duo Ben & Laura is op de redactie inmiddels herdoopt in Bonny & Clyde.

SPEL VAN DE MAAND:
DRAGON LORE PC CD-ROM

MICHAEL

Michael is na het spelen van Brutal nog steeds niet de oude. Hij ging liever mediteren dan mee te gaan naar Scheveningen. "Ik heb de agressie afgezworen", vertelde hij ons fluisterend. "Ware verlichting is alleen weggelegd voor krijgers die hun knuisten ontspannen in plaats van er meteen op los te rammen. Ga in vrede vrienden."

SPEL VAN DE MAAND:
BRUTAL SNES/MEGADRIVE

KEES

Kees had zich nog zo verheugd om in de arcade Primal Rage te spelen. Helaas, net voor de deadline kwam het spel Clayfighter 2 binnen. Als een toegewijd redacteur besloot Kees niet mee te gaan maar zich een paar dagen op te sluiten met de kleipoppetjes. Gelukkig was het spel zo goed dat Kees z'n teleurstelling al snel vergat.

SPEL VAN DE MAAND:
CLAY FIGHTERS SNES

ADAM

En tot slot Adam. Snik, snik, de grootste mafferik van het team gaat ons verlaten. Hij heeft een baan als eindredacteur aanvaard bij een Belgisch blad. Na dit nummer schrijft hij nog een afscheids-column en dan is het afgelopen. Waar vinden we ooit een vervanger die nog gekker is dan Ren & Stimpy bij elkaar?

SPEL VAN DE MAAND:
ACME ANIMATION FACTORY

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:

ED

Natuurlijk dook Ed gelijk achter het Daytona USA stuurwiel. "Ongelofelijk realistisch", luidde het commentaar van de grootste race-freak van de redactie. Helaas vergat hij op de terugweg dat het geen virtuele agenten zijn die de snelheid op de Schipholweg controleren.

SPEL VAN DE MAAND:
BIKER MICE FROM MARS SNES

EDWIN

Edwin moest in Scheveningen natuurlijk veel handjes schudden. Daar ben je nu eenmaal baas voor. Gelukkig vond hij nog even tijd om tegen Ed te racen. En tot ieders verbazing won ie ook nog (door smerig af te snijden, aldus Ed).

HOOGTEPUNT VAN DE MAAND
ED VERSLAAN MET DAYTONA USA



BETER WETEN?

Je denkt dat je het beter kan? Kom maar op! De redactie van Power Unlimited lust je rauw. Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

POWER UNLIMITED PRESENTEERT: DE POWER top-10

In het vorig nummer van Power Unlimited zijn we weer gestart met een maandelijks terugkerende top-10. In onze Power top-10 vind je voortaan drie lijstjes op deze pagina; Nintendo (SNES en Game Boy), Sega (MegaDrive, 32X Game Gear) en PC (diskettes en CD-ROM).
De posities van de games hebben altijd betrekking op de verkoopcijfers; de nummer 1 in de Nintendo-lijst is dus het best verkochte Nintendo-spel van die bepaalde periode. De getallen tussen haakjes slaan op de positie in de vorige Power Unlimited. Omdat we voor het maken van Power Unlimited ongeveer een maand nodig hebben, geven we je dus de scores van de vorige maand. Met andere woorden, deze maart-PU verschijnt in februari, dus volgen hier de lijstjes van januari. En ehh, de oudjes doen het nog best!

SEGA POWER top-10



1. (1) The Lion King (MegaDrive)
2. (4) Mortal Kombat II (MegaDrive)
3. (2) The Lion King (Game Gear)
4. (-) Super Street Fighter 2 (MegaDrive)
5. (7) Sonic 3 (MegaDrive)
6. (6) Aladdin (MegaDrive)
7. (3) Sonic & Knuckles (MegaDrive)
8. (-) Sonic Spinball (MegaDrive)
9. (9) Sonic Triple Trouble (Game Gear)
10. (-) Virtua Racing Deluxe (32X)

NINTENDO POWER top-10



1. (1) Donkey Kong Country (SNES)
2. (4) The Lion King (SNES)
3. (2) Donkey Kong (Game Boy)
4. (3) Warioland (Game Boy)
5. (6) Super Marioland (Game Boy)
6. (5) Super Marioland 2 (Game Boy
7. (-) Aladdin (Game Boy)
8. (-) MS Pac Man (Game Boy)
9. (-) Kirby's Dreamland (SNES)
10. (7) Super Mario All Stars (SNES)

PC POWER top-10



1. (1) King's Quest VII
2. (10) Under A Killing Moon
3. (2) Wing Commander 3
4. (-) Myst
5. (4) Rise Of The Robots
6. (-) The 7th Guest (OEM)
7. (9) Hell
8. (3) Falcon Gold
9. (-) US Navy Fighters
10. (-) Doom II

De Power top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met COMPUTERCOLLECTIEF VROOM & DREESMANN HOMESOFT

NIEUW!

Het wordt een tof gamesjaar



Ieder jaar in januari wordt het gokparadijs Las Vegas omgebouwd tot een waar gamesparadijs. Uit alle hoeken van de wereld stromen ontwikkelaars, producenten en verkopers naar de Consumer Electronics Show om daar de nieuwste ontwikkelingen in de spelletjesmarkt aan elkaar te tonen. Sommige speltitels zijn net uit, maar de meeste games zijn nog volop in ontwikkeling. Een perfecte kans dus om eens in de keuken van de spel-industrie te kijken. Met een gigantische stapel Power Unlimiteds in de koffer vertrok jullie hoofdredacteur richting Amerika en met een nog grotere stapel aan nieuws- en persberichten kwam hij zwaar gehavend weer terug. Zijn benen waren gevoelloos van de vele kilometers lopen, zijn keel was uitgedroogd door het vele praten en de wallen onder zijn ogen hingen tot op z'n knieën, met dank aan een jetlag van hier tot Nevada. Strompelend viel hij de redactieruimte binnen en kon nog net uitbrengen: "Het wordt een tof gamesjaar, jongens", en viel daarna in een diepe, diepe slaap.

NINTENDO

Alleen bezoekers met een speciale toegangskaart mochten de **Virtual Boy** van dichtbij bewonderen. Het apparaat bleek namelijk nog in ontwikkeling, maar werkte al wel goed genoeg om een flipperspel (Pinball VB) en boksspel (Teleroboxer) te bekijken. Bovendien kreeg Power Unlimited een preview van een racespel en een Mario-variant (Mario Bros. VB). Waren we eerst een beetje bang voor een grote Virtual Flop, eenmaal aan het spelen, bleek de Virtual Boy toch best wel een leuk apparaat. De rode beelden in een zwarte achtergrond (vragen het minste energie) geven een prima 3D-gevoel. Dat komt vooral omdat je met je ogen ook helemaal in het vizier van de VB moet kruipen. De Virtual Boy zal in de loop van 1995 in Amerika worden geïntroduceerd tegen een prijs van rond de tweehonderd dollar. Het hangt van de verkoopsuccessen af of het apparaat-op-pootjes ook naar Nederland komt.


Prototype van de Virtual Boy.

De oude vertrouwde **Game Boy** heeft een Swatch-look gekregen in de hoop de verkoop van de handheld nieuw leven in te blazen. Aan de werking van de GB is niks veranderd, aan de kleur wel. De moderne Game Boy wordt namelijk geleverd in vier verschillende tinten (geel, groen, rood en zwart) en in een grappige doorzichtige versie. In de Nintendo-stand waren flink wat nieuwe games te zien. Meest opvallende titels waren **FX Fighter** en **Starfox 2** (hier bekend als Starwing 2). De twee spellen maken namelijk gebruik van de supersnelle FX2-chip. Verder zagen we **Kirby's Avalance, Uni Racers** (heet hier Uni Rally, zie verderop in deze PU) en de, van de PC bekende, helikoptersim **Comanche**. Niet te zien maar wel een spectaculaire primeur, is het nieuws dat er in het najaar waarschijnlijk een vervolg op Donkey Kong Country zal verschijnen. De werktitel voor dit spel is voorlopig **Diddy Kong**. Van dezelfde producenten verschijnt in november de SNES-versie van de nieuwe James Bond-film **GoldenEye**.

Over **Ultra 64** kon het Nederlandse Nintendo-team vertellen dat de ontwikkelaars hard aan het werk zijn om het apparaat met voldoende software in het najaar in de winkels te krijgen. Ons werd nog een keer verzekerd dat het apparaat op cartridges gebaseerd zal zijn (een CD-uitbreiding/versie verschijnt eventueel later) en dat Ultra 64 bij de introductie zo'n 250 dollar gaat kosten. Een scherp prijsje voor zo'n high tech-doos. Er was overigens wèl een Ultra 64 spel in spe te zien; de console-uitvoering van de bloedstollende beat'm up Killer Instinct.



Game Boy in 'Swatch-look'.

GEEN BITWARS

Tot nu toe werd de januari-versie van de Consumer Electronics Show beschouwd als de meest geschikte lokatie voor de introductie van nieuwe games en spelmachines. Vandaar dat wij ook stiekem hoopten op flitsende previews op de Saturn, PlayStation en Ultra 64. Helaas. De grote drie hadden besloten om hun officiële (pers)presentaties te bewaren voor de Electronic Entertainment Expo, die in mei in Los Angeles moet plaatsvinden. Kortom, het hardware-nieuws was aan de magere kant op de CES. Nintendo liet nog wel de Virtual Boy aan genodigden zien en toonde een paar gekleurde Game Boy's, SNK had de Neo Geo CD volop draaien en Atari presenteerde de Jaguar CD, maar het grote bitwars-spektakel ontbrak.

NIEUW!

ACCLAIM

Van alle exposanten op de CES had Acclaim de mooiste stand. Dat mag ook wel, want de firma uit New York heeft in 1994 het geld met bakken binnen zien stromen dankzij het giga succes van Mortal Kombat II (spoedig te spelen op de 32X). Nieuw te verwachten Acclaim-games zijn: **NBA Jam Tournament Edition** voor Nintendo, Sega (ook 32X) en CD-ROM. Het spel verschijnt in Amerika op 23 februari.

We noemen even een paar nieuwe features: zo'n honderd bekende basketbalspelers uit de NBA, meer power-ups, nieuwe dunks als de 'monster jam' en de 'cross-court slam', wissels en blessures, nieuwe verborgen karakters en een uitbreiding van de geluidsfragmenten.
1995 staat voor Acclaim duidelijk in het teken van de sportsims, want naast NBA Jam T.E., verschijnen er nog titels als **NFL Quarterback Club** (24-meg Amerikaans football voor alle systemen), **Frank Thomas Big Hurt Baseball** (fijne titel...) en **WWF Raw** (binnenkort ook worstelen op 32X en CD-ROM).
Een andere sterke tak binnen het concern is de Hollywood-tak met spelversies van (nieuwe) films. Op dit vlak kun je binnenkort rekenen op **Judge Dredd** (naar de gelijknamige film met Silvester Stallone), **True Lies** (met 'Big Arnold S'), **Batman Forever**, **StarGate** (SF-avontuur tussen de piramides), **Alien Trilogy** (speel Ripley in 18 3D levels) en **Warlock** (kastelen, kerkhoven, en donkere bossen).
Tenslotte kunnen we melden dat Acclaim hard werkt aan haar eerste 64-bit titel voor Ultra 64; **Turok: Dinosaur Hunter** (bekend uit de Valiant-strips).



Superdunks in NBA Jam T.E.

Interplay

Interplay timmert de laatste maanden flink aan de weg met interessante releases. Tijdens de CES viel ons oog vooral op **Descent**, een Doom-achtige shoot'm up voor de PC. Bijzonder aan dit spel is het feit dat je je in een ruimteschip door een 3D-gangenstelsel beweegt waarbij je werkelijk alle kanten op kunt. **Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster** is een spannende Myst-achtige adventure voor CD-ROM, **Virtual Pool** leert je alles over Pool en Snooker en **Stonekeep** is een PC-titel voor de leergierige (adventure)speler. Voor Sega CD verschijnt het kassucces **Earthworm Jim** en ook voor de 32X ligt een aantal spellen klaar: **C2:Judgement Clay, Blackthorne, Alone In The Dark II, Star Trek: Starfleet Academy, Boogerman en Casper.**


Descent van Interplay.

MICROSOFT

Serieuze computeraars kennen softwaregigant Microsoft vooral dankzij MS-DOS, Windows en bijvoorbeeld tekstverwerker Word. In de entertainment-wereld heeft Microsoft vooral naam gemaakt als uitgever van de vermaarde Flight Simulator. In Las Vegas presenteerde men **Flight Simulator 5.1**. Het belangrijkste nieuws bij deze update is, dat het volledige programma nu op CD-ROM is gezet en is uitgebreid met de belangrijkste rivieren en bergketens van deze aardbol. Bovendien kent FS 5.1 nu zo'n 150 extra luchthavens en kun je zelf het weertype samenstellen. Microsoft claimt ook dat de flightsim sneller is geworden.
Een andere nieuwe speltitel is **Microsoft Baseball**, een Windows-programma ontworpen in samenwerking met de makers van het oudere Tony LaRussa Baseball.

SEGA


En Sonic zag dat 't goed was.

Ook Sega pakte flink uit met nieuwe titels, waarbij vooral de 32X in de schijnwerpers stond. We speelden met preview-versies van **X-Men 2** en **Metal Head** (zie de besprekingen in deze PU), **Eternal Champions** en **Surgical Strike**. Het meest interessante gedeelte van de stand bleek alleen toegankelijk voor genodigden en gerespecteerde topjournalisten. Uiteraard gingen alle deuren open voor Power Unlimited (we blijven bescheiden) en meteen viel ons oog op de, inmiddels bekende, **Daytona USA** arcade-opstelling waarin we toch maar weer een paar rondjes hebben gemaakt. Nieuw was de arcade-kast van **Virtua Fighter 2**. Deel 1 was al een topper, maar deze nieuwe versie gaat het helemaal maken; de graphics en snelheid zijn werkelijk verbluffend. Terwijl we vorig maand al vertelden dat Virtua Fighter (1) de eerste beschikbare titel voor de Saturn was, blijkt nu dat hetzelfde spel, over niet al te lange tijd ook voor de 32X zal verschijnen.
In de Sega-stand was ook een hoekje vrijgemaakt voor Rocket Science, de makers van Cadillacs & Dinosaurs en Loadstar. Naast deze twee games toonde de firma een derde spel; **Flying Aces**, een mooie flightsim met kisten uit W.O. I. Niet van Rocket Sience, maar wel een klein beetje vergelijkbaar met Cadillacs & Dinosaurs is het Mega-Drive-spel **Comix Zone**. Comix Zone valt het best te omschrijven als een interactieve strip (inclusief tekstbalonnetjes), waarin je zelf het verloop van het verhaal bepaalt.
Terwijl bij Nintendo de NES steeds meer in de verdrukking komt (weinig tot geen nieuwe titels meer), laat ook Sega haar Master System nu langzaam sterven. Voor de Sega CD viel nog genoeg te genieten, en zelfs voor de Game Gear noteerden we nog voldoende nieuws:
The Adventures Of Batman & Robin, Disney's Bonkers-Wax Up, Tempo Jr., NHL All-Star Hockey, Fred Couples Golf, The Legend Of Illusion Starring Mickey Mouse, Super Columns en Ristar.

NIEUW !

BEST OF THE REST

Hier volgt een lijst met nieuwe releases voor de komende maanden, gebaseerd op de persberichten van de CES-deelnemers. Met name de PC-liefhebbers kunnen hun hart ophalen.

Ocean:
Super Turrican 2 (SNES)
Theme park (SNES)
Addams Family Values (SNES, MegaDrive)
Green Lantern (SNES)
Iron Angel (CD-ROM)
Field And Fairway (CD-ROM)
Virtual Worlds (CD-ROM)

Core Design:
Soulstar (32X)
B.C.Racers (32X)
AH-3 Thunderstrike (32X)
Swagman (32X)
Shellshock (32X)

American Laser Games:
The Last Bounty Hunter (CD-ROM)
Drug Wars (CD-ROM, Mac)
Crime Patrol (Sega CD)
VR Stalker (3DO)

Ubi Soft:
Red Hot Soccer with Alexi Lalas (CD-ROM)
Kiyeko And The Lost Night (CD-ROM)

id Software:
Doom II Screen Saver (PC)
Heretic (PC)

Activision:
The Mask (CD-ROM)
Shanghai: Great Moments (CD-ROM)
Mechwarrior 2: The Clans (CD-ROM)
Zork: Nemesis (CD-ROM)
Hockeydrome (CD-ROM)
Muppet Treasure Island (CD-ROM)

Manic Media:
SuperKarts (CD-ROM)

I-Motion:
Prisoner Of Ice (CD-ROM)
A-IV Network$ (CD-ROM)
Marco Polo (CD-ROM)
Alone In The Dark 3 (CD-ROM)

Virgin:
The Daedalus Encounter (CD-ROM)
Command & Conquer (CD-ROM)
Flight Unlimited (CD-ROM)

Gametek:
Super Street Fighter II Turbo (CD-ROM)
Baldies (CD-ROM)
Fairways To Heaven (CD-ROM)
Bureau 13 (CD-ROM)
Air Cavalry (SNES)

Atari:
Air Cars (Jaguar)
Assault (Jaguar)
Casino Royale (Jaguar)
Checkered Flag (Jaguar)
Commando (Jaguar)
Charles Barkey Basketball (Jaguar)
Galactic Gladiators (Jaguar)
Off Road Rally (Jaguar)

Spectrum Holobyte:
ClockWerx (CD-ROM, Mac)
Star Trek TNG, A Final Unity (CD-ROM)
Tetris Gold (CD-ROM, Mac)

Capstone:
Operation Bodycount (CD-ROM)
Zorro (CD-ROM)



LUCAS ARTS

'George Lucas decided to use the storyline for the next StarWars trilogy'. Dit was een van de tien nep-excuses die LucasArts aanvoerde waarom **The Dig** nog niet verschenen is. Deze veelbesproken samenwerking tussen Lucas en Steven Spielberg is inmiddels verschoven naar de tweede helft van 1995. Wel af of bijna klaar zijn **Full Throttle** (een aktie-adventure over rivaliserende motorbendes), **Dark Forces** (de mooiste Doom-variant die we ooit gezien hebben, wellicht zelfs beter dan het origineel, en **Indiana Jones And His Desktop Adventures** (korte puzzels en levels voor mensen met weinig tijd).



Dark Forces van George Lucas.

Virtuele Waarheid



De virtual reality-hype begint toch langzaam vorm te krijgen. Tijdens de CES waren er namelijk opvallend veel VR-helmen en -brillen te zien. Uiteraard gaat het hier om dure apparaten die misschien wel nooit in Nederland verkocht zullen worden, maar het is wel een ontwikkeling om in de gaten te houden. Firma Virtual i.o toonde hun i-glasses, een hoofdset die veel wegheeft van een forse zonnebril. De features zijn onder andere een video-interface, LCD-display, audio-oorspeaker, PC-(VGA) interface. VictorMaxx kwam met de CyberMaxx, een fiks vizier dat behalve voor de PC ook inzetbaar is voor Nintendo-, Sega- en Mac-computers. Naast een video-en computerinterface beschikt het apparaat tevens over een LCD-display, ingebouwde speakers, en een individueel instelbaar focus. Bekender is de al wat oudere VFX 1 van Forte Technologies. De set lijkt nog het meeste op een uit de kluiten gewassen koptelefoon met een futuristisch vizier. Net als de concurrentie kent de VFX 1 een LCD-display, diverse aansluitingsmogelijkheden, 3D geluid en individueel instelbare focus- en oogafstand. Al deze hebbedingetjes werken zeer behoorlijk, al valt of staat de toekomst van virtual reality natuurlijk met de kwaliteit van de speciale 3D-software. En daar moet nog hard aan gewerkt worden.

ACCOLADE

Net als Acclaim is Accolade een van de beste softwarehuizen op het gebied van sportsims. We noemen ze even: De MegaDrive-titels: **Brett Hull Hockey '95**, **Barkley Shut Up And Jam 2**, **Jack Nicklaus Golf '95**, **Hardball '95** en op CD-ROM: **Hardball 4**, **Live Action Football** en **Unnecessary Roughness '95**. Overige, a-sportieve Accolade titels zijn: **Fireteam Rogue**, **Bubsy 2** en **Star Control III**.

MERIT

Terwijl Merit Studios zich openlijk verontschuldigde voor het, opnieuw, uitstellen van **The 11th Hour**, waren er genoeg andere interessante titels te bewonderen. **Nerves Of Steel** is een geslaagde Doom-kopie, net als het al wat oudere **The Fortress Of Dr. Radiaki. G-Nome** is een prachtig gerenderde interactieve SF-film met robots en vervaarlijke battletanks. En Merit's vervolg op Shadow President is nog mooier en nog realistischer, kortom **CyberJudas** wordt een topper.



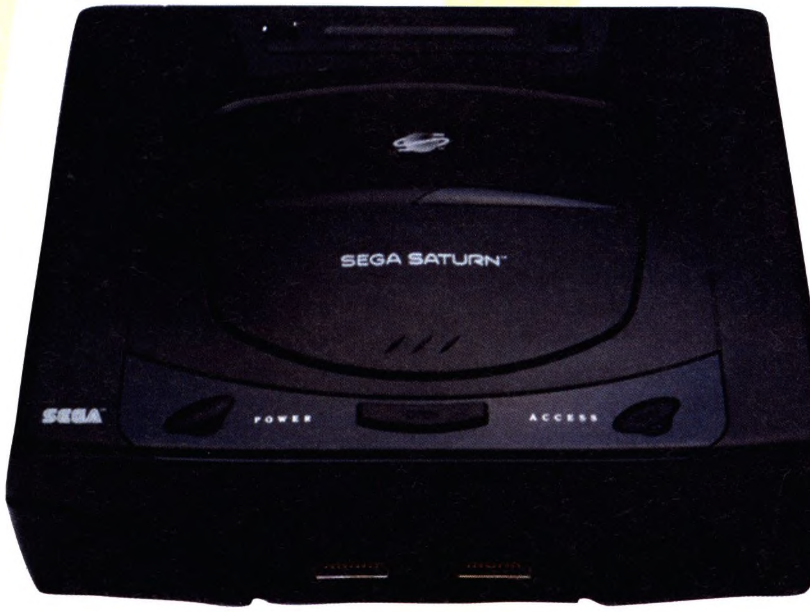
Miniatuurmodel voor computeranimaties.

DE PROGRAMMEURS

Goed nieuws op het gebied van spelontwikkeling. Samen met Nintendo heeft firma DigiPen in Vancouver een school voor aankomende programmeurs opgezet. De eerste lessen zijn in september 1994 van start gegaan met zo'n zestig studenten van 18 jaar en ouder. Voor meer informatie: DigiPen Applied Computer Graphics School, telefoon 00-16046820300.

Op de CES waren grote jongens als SoftImage, Alias en Rare aanwezig om hun ontwikkeltools en games te laten zien. De drie richten zich nu vooral op de nieuwe spelsystemen, al hebben Rare en Alias nu met de 'Donkey Kong'-techniek een gouden formule voor meer spetterende titels op de goeie ouwe SNES. Van Sega kregen we overigens het nieuwtje dat men een vergaande ontwikkelingsovereenkomst met SoftImage is aangegaan. SoftImage is eigendom van Microsoft en verantwoordelijk voor de animaties van een groot aantal Hollywood-successen (o.a. Jurassic Park).

NIEUW !





De Saturn met zijn flitsend nieuwe, zwarte 'look'.

Een control pad waar de concurrentie een puntje aan kan zuigen.



De muis.

DE FEITEN

Processor
2 x SH2 (32-bit RISC) 28.6 Mhz, 25 MIPS
1 x SH1 (32-bit RISC) 20 Mhz, 17 MIPS
1 x 68EC000 (16-bit CISC), 11.3 Mhz, 1.1 MIPS

Geluid
PCM 32 Kanalen, 44,1 Khz, 16-bit

Geheugen
Hoofdgeheugen: 16 Mb
VideoRAM: 12 Mb
Audio: 4 Mb
CD Block: 4 Mb
Backup Mb: 256 Kb
IPL ROM: 4 Mb
Totaal: 36 Mb

Resolutie
320x224 tot 704x480 dpi

Graphics
16,7 miljoen kleuren
Scaling, rotation, distorted sprite
Half-transparant, texture mapping,
Flat shading, gouraud shading,
Wire frame

CD-Drive
Intelligent double speed

Aansluiting
11 pin, 100 pin, 134 pin

Software ondersteuning
Game CD, cartridge, audio CD, CD-graphics

Opties
Extern:
Video CD, MPEG
Bovenop:
Backup tot 4 Mb

Randapparatuur
Backup-cartridge (4 Mb)
Control pad
Muis
Virtua Stick
6 player adapter
Arcade racer
Infra rood Control Pad
RF unit.

SATURN COMPLEET

In de vorige Power Unlimited heb je van alles kunnen lezen over onze eerste 'hands on' kennismaking met de Saturn. Een paar weken later hadden we een zeer opgewonden firma Sega aan de telefoon. Enthousiast vertelde Rob Janssen dat de kleur alsnog is veranderd en dat hij bovendien alle randapparatuur op dia had. Dat moesten we zien! En inderdaad; de Europese Saturn is een heel sjieke machine geworden met prachtige extra's. Vandaar dit tweede rondje Saturn en voor de techneuten doen we de definitieve hardware-specificaties er nog even bij.



De ultieme uitbreiding voor Daytona USA?



Een backup-cartridge (4 Mb) die je bovenin de Saturn steekt.



Adapter voor zes spelers, waarvan er dus twee op de Saturn zijn aan te sluiten.

UNIR



De graphics van het nieuwe SNES spel UniRally werden op de zeer krachtige Silicon Graphics werkstations ontworpen (net als Donkey Kong Country). Met succes kan ik wel zeggen. De éénwielers vlogen me in 3D tegemoet, zo onder mijn zachte billetjes door, richting voordeur en de straat op. Er was geen houden meer aan...

TWIJFELS

UniRally is een spel dat alleen maar gaat over het wel en wee van éénwielers in een éénwielerwereld. Hoe kan dat in godsnaam ooit een interessant en onderhoudend spel zijn, vroeg ik mij af. Er wordt niet geschoten, er wordt niet gemept. Het enige wat je volgens mij kan doen met een éénwieler is erop gaan zitten en wegfietsen (als je die vaardigheid beheerst natuurlijk). Vol twijfel en een grote dosis achterdocht ging ik dus maar op zoek naar de diepere betekenis van UniRally.

SCHEPPER

In het Universum der Unicycles (éénwielers) zal nooit een zon opkomen en zal nooit een pak sneeuw vallen waarin je tot je enkels wegzakt. De nacht zal nimmer zwart zijn en de bijbehorende sterren zijn al helemaal nooit waargenomen. Het enige waar het om gaat in deze merkwaardige wereld is racen tot het bittere einde.

Maar hoe is dit allemaal zo ontstaan? Als je gelooft in een soort schepper der planeten die ook nog eens al het leven dat overal en nergens ronddoolt tot zijn creaties mag rekenen, waarom heeft dit wezen dan in hemelsnaam ergens een UniRally wereld uit de grond gestampt?

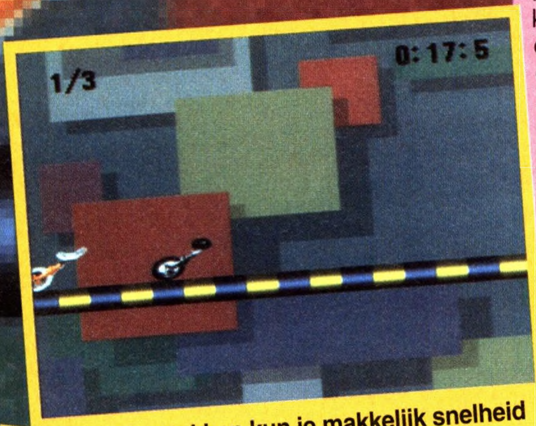
BESPOTTELIJK

De liefde, dat is het antwoord op deze brandende vraag. De God, aannemende dat het een man is, werd verliefd op een mooie bevallige Godin. Om indruk op haar te maken wilde de God eens wat anders doen dan het zoveelste op onze aarde gelijkende planeetje scheppen. Nee, dit keer zou het iets anders zijn: een wereld waarop duizenden éénwielers rondrijden. Dit tot grote hilariteit van de Goden-gemeenschap natuurlijk. De God werd door zijn collega's van alle kanten uitgelachen en bespot. Maar na een week van vasten en meditatie kreeg hij een fantastische ingeving die de UniRally wereld voor eens en voor altijd op zijn kop zou zetten: hij liet de éénwielers tegen elkaar racen. En het mes sneed voor de God aan twee kanten. Allereerst was zijn onbesproken image gered en ten tweede werden de wekelijkse goddelijke feestjes opgeluisterd met spannende races. Wat een held!



RACE PARADIJS

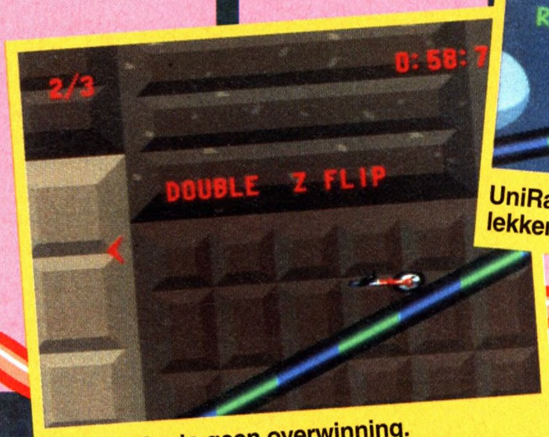
Maar hoe ging het nu verder op de planeet UniRally? De Goden waren tevreden, maar waren de Unicycles wel zo gelukkig? De



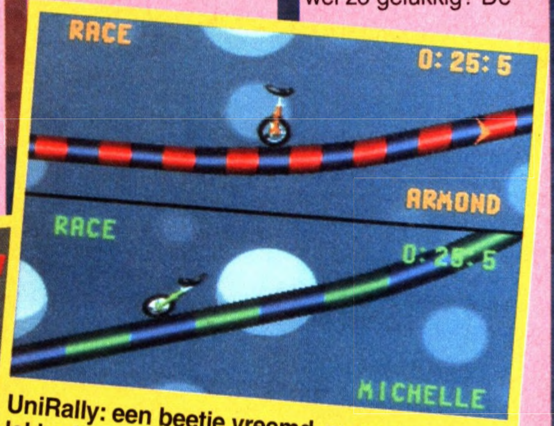
Op rechte stukken kun je makkelijk snelheid maken.



Two-player mode.



Zonder stunts geen overwinning.



UniRally: een beetje vreemd, maar wel lekker!

ALLY

enige manier om daar achter te komen is door UniRally te spelen. Dit spel is namelijk een aftreksel van de spellen die de Goden elke week voorgeschoteld kregen en daarmee dus een waarheidsgetrouwe weergave van het leven op UniRally. En wat blijkt? De Unicyclewereld is gelukkiger dan ooit. De éénwielers zijn constant op zoek naar partners waar tegen geracet kan worden, want een race is het enige dat telt. Er wordt niet gegeten, er wordt niet gevreeën en er wordt nauwelijks naar de televisie gekeken. UniRally is één groot race paradijs.

LET'S PLAY

Wat telt in UniRally is natuurlijk de winst. Wie als Unicycle verliest is zijn aanzien kwijt en komt daarmee een trapje lager te staan op de maatschappelijke ladder. En wie wil er nu omlaag? Ook de genen van de Unicycles zijn doordrenkt met de drang om te winnen, net zoals bij de meeste mensen. Daarom is UniRally ook uitermate geschikt om door menselijke wezens te worden gespeeld en is het niet alleen een voorrecht van de Goden. Die hebben al voorrechten zat! So let's play!

UniRally is een spel dat op verschillende manieren kan worden gespeeld. Alleen, met z'n tweeën of op een derde manier: het samenstellen van een competitie. Met deze optie kun je zes teams tegen elkaar laten spelen. Hoe meer zielen hoe meer vreugde, toch?

STUNTEN

De regels die gelden voor de races zijn simpel. Wie als eerste bij de finish komt heeft gewonnen. Als de race begint is de snelheid van de Unicycles nog erg laag. Alleen door het succesvol uitvoeren van de nodige stunts kun je snelheid winnen. Dit is een zeer essentieel onderdeel van UniRally. Het klinkt makkelijk maar de stunts ontstaan niet zomaar.

Op rechte stukken is het relatief gemakkelijk om snelheid te maken. Door de 'A'-knop te gebruiken maakt je Unicycle een paar oogstrelende 'twists' en ga je steeds harder. Bij de eerste grote sprong die je tegenkomt op het parcours maak je een driedubbele salto, een 'triple roll', gevolgd door een 'zee-flip'. De Unicycle is nu nauwelijks meer te houden, maar pas op: één verkeerd uitgevoerde stunt reduceert je snelheid weer tot het minimum.

UIT-SLOVEN

Dit zijn natuurlijk niet de enige stunts die gemaakt kunnen worden. In UniRally staan, naast de races, de stunts centraal. Wie de mooiste en meest indrukwekkende stunts uit de Unicycle kan toveren en daarnaast ook nog eens goed weet te anticiperen op de obstakels die je onderweg tegenkomt, maakt de grootste kans om gekroond te worden tot Unicyclist of the Year. Geneer je niet om je flink uit te sloven met wat 'quadraflips', 'cityrolls' en 'triple-zee-flips'. En dan is daar ook nog de 'megastunt'. Zelfs de Unicycles hebben geen idee wat deze stunt inhoudt. De enige manier om erachter te komen is door constant je joypad te verkrachten met de meest onmogelijke combinaties van stunts. Race untill you drop down in a total wipeout!

UniRally is vreemd, erg vreemd. Het feit dat je met een paar éénwielers in een éénwieler wereld moet strijden om de eer van Opperéénwieler zegt al genoeg. Maar desondanks is UniRally spannend en onderhoudend. De strijd die geleverd moet worden om steeds weer de meest fantastische stunts uit je Unicycle te toveren, is fenomenaal. Het zal in het begin flink wat kramp in je vingers betekenen maar als je eenmaal wat stunts onder de knie hebt, weet je niet meer van ophouden. Natuurlijk moet ik niet vergeten te melden dat de UniRally één groot graphics-feest is. Het is een beetje vreemd, maar wel erg lekker...

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	9.0
GELUID	8.7
ORIGINALITEIT	8.8
SPEELBAARHEID	8.9

- Eénwielers zijn geinig
- Graphics
- Creëer je eigen stunts
- Goede joypad training

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2680
Fabrikant: Nintendo/DMA Design
Distributeur: Nintendo
Tel. 03402-51353

8.9

METAL



Wedden dat er een vijand om de hoek staat?

Het scheelde weinig of de eerste lading 32X-spellen was tot pulp verklaard. De hardware was te duur om de lichtelijk opgevoerde software in bezit te willen hebben. Nu komt het spel Metal Head uit dat debuteert op het nieuwe systeem. Wellicht dat de zaken er nu beter voor staan.



Scenery die veel wegheeft van het zakencentrum van Londen.



Nog wredere wapens kunnen bij de plaatselijke middenstand aangeschaft worden.



Eerst links kijken, dan rechts, dan weer links en oversteken.

BLA, BLA

Een keurig sprekende (nog wel hol metaalachtige klinkende) stem begint de tekst voor te lezen die verschijnt bij de plaatjes van het lange intro. Dat is wel wat anders dan die afgebeten 'soundbites' die een cartridge spel meestal oplevert. Wat de stem te vertellen heeft is natuurlijk het gebruikelijke rampenscenario: "Het is vijf jaar geleden sinds de Wereld Federatie de macht overnam, maar een burgeroorlog dreigt nog steeds, bla, bla... Onderdeel van de Internationale Speciaal Bewapende Troepen van de Federatie Politie zijn de Metaal Hoofden, bla, bla... Terroristen hebben met hun Mechs complete landen overgenomen; Metaal Hoofd Manschappen, de terroristen zijn voor jullie. Ontmantel ze en herneem de macht!"

Dit alles is natuurlijk een gesneden koekie voor de ervaren gamer; hoe vaak heeft een moderne 12-jarige niet de wereld gered tegenwoordig? Duizenden malen minstens.

CLANK, CLANK

De speler kruipt in de bepantsering van de vechtrobot. Hoe dit gebeurt weet ik niet; of dit nu met remote control gaat of dat men realtime in het metalen karkas huist. Ik heb namelijk net een comic gelezen waarin Batman een avontuur beleeft samen met de nieuwste SuperHeld Spawn. Hierin moeten zij vechtrobots te lijf die alleen te vernietigen zijn door het piepkleine hoofd van de reusachtige meccano-doos te verbrijzelen. In dat hoofd blijkt het echte hoofd plus de hersens van een heel zielig, nog levend mens te zitten; een vrij gruwelijk spektakel.

Maar er is geen tijd voor dit soort bespiegelingen; een grijze meneer op het scherm blaft mij instructies toe om alles wat voor mij in de straten beweegt, af te knallen.

KECLICK, KABOOM

Tergend traag beweegt mijn vechtrobot zich voort in een 3D stad die treffende gelijkenissen vertoont met het business district van Londen. Een radar rechtsboven op het scherm registreert op een kaart al mijn bewegingen en laat de lokaties van de vijandelijke Mechs zien. Friemelend met de start-knop blijk ik vier camerastandpunten te hebben om de koers van mijn Metal Head te kunnen volgen. De kaart laat zien dat ik ingesloten dreig te worden, een Mech komt in het vizier en krijgt meteen de volle laag van mijn enthousiaste lopen. Maar één van de moeders zit achter mij m'n rug vol te pompen met raketten en het draaien van mijn, waarschijnlijk tonnen wegende, lichaam gaat zo langzaam. Woest en gefrustreerd ram ik op de vierrichtingtoets en verdomd, dit blijkt m'n versnellingsbak te zijn. Sterf, jij fokker!

TIK, TIK

Spectaculair knalt het polygonenmonster uit elkaar, één van de velen in een bevredigend lijstje. De snelheidstruc is uiterst handig om in plaats van opgejaagd te worden, de rollen om te draaien en zelf op de Mechs te gaan jagen. Ruimschoots binnen de tijd zijn de straten opgeruimd en met de zuurverdiende

HEAD

punten kunnen nog wredere vernietigingswapens in de winkel aangeschaft worden. Het eerste level, dat bestaat uit drie missies, is een fluitje van een cent. Bij het tweede level waan ik mij in de straten van de oude Soho-wijk in Londen. Door meer en smallere straatjes struin ik op zoek naar kleinere en moeilijkere tegenstanders. Ik begin last te ondervinden van mijn weinig nauwkeurige vizier. Tegenstanders die ettelijke kilo's lood in hun richting afgevuurd krijgen, weigeren het loodje te leggen. De enige juiste overredingswijze is dan, twee keer tikkend op de D-pad, in razende vaart op ze afstormen en dan blazen ze uiteindelijk wel op. Vermoeiend maar bevredigend.

SHIT, SHIT

Na een bepaald aantal slachtoffers verschijnt een manneke op het scherm die vertelt dat de luchtmacht de rest wel opruimt. Hoe bedoel je? KEDOOM, mijn cockpitscherm vloeit even rood. Oh, shit, die gasten droppen hun bommen zonder aanziens des persoons; 't lijkt wel een echte oorlog. Ik vlucht een steegje in waar ik een mini-helikopter aantref die een zwaarmetalen deur opblaast die mij leidt naar de verrotte ingewanden van de stad waar het brein van de terroristen huist.

Het gangenstelstel zit vol met onvriendelijk gespuis dat mij van alle kanten bespringt. Na wederom een slachtpartij waar de bitjes en bytjes alle kanten uit exploderen, volgt een slappe eindbaas die een verborgen agenda heeft. Nadat het generatording zich gewillig laat doden, begint een tijdklok te tikken. Binnen 120 seconden moet het labyrint verlaten zijn want de boel gaat springen. En fok, overal staan die nare robotjes weer op hun plek onvermoeibaar en enthousiast afweergeschut op me af te vuren.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Lekkere 3D
- ▲ Spannend
- ▲ Heftig vermaak
- ▼ Haperend beeld

SEGA 32X
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3040
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8

Metal Head 32X is zo'n spel dat steeds beter wordt hoe verder je komt. Aanvankelijk denk je 'wat is dit voor saaie bullshit?' maar dan ontwikkel je steeds meer vaardigheden en blijkt de aktie toch behoorlijk afwisselend. De 3D aktie is hetzelfde als bij Doom (maar dan lang niet zo goed), maar de gameplay is simpelweg lekker. En dat is de kwestie, nietwaar.

ADAM



BLOODNET



Role Playing Gamers zullen het niet zo vreemd vinden, maar in dit adventure gaat de hoofdrol naar een vampier met een Cyberspace-aansluiting in z'n nek. Hoe Ransom Stark een vampier werd is klassiek: gebeten door een andere vampier. De vraag is hoe hij weer mens wordt. Het spel uitspelen misschien?



VAMPIERS IN CYBERSPACE

De vampier die Ransom in z'n nek beet, heet Abraham van Helsing. Hij wil de baas van Cyberspace worden. En wie in 2094 Cyberspace regeert, regeert de wereld.

Bloodnet begint met een originele manier van 'character generatie'. Dat kan namelijk automatisch of aan de hand van een aantal vragen. De antwoorden leiden tot een profiel van Ransom Stark en bepalen met welke vaardigheden je het spel begint. De vragen zijn niet makkelijk: "Wat heb je liever: een pulswapen, een upgrade van je cyberdeck of een decodeerapparaat?" Of: "Hoe zou je je dealer oplichten als je een drugsrunner was?"

Nadat het programma heeft bepaald wat voor figuur je bent, kun je nog handmatig wijzigingen aanbrengen, bijvoorbeeld een paar punten meer voor wapengebruik in ruil voor wat minder vaardigheden in Cyberspace.

DE HEL VAN MS-DOS

Het spel speel je volgens een overbekend patroon: veel klikken met de muis, praten met iedereen, alles wat los zit in je inventory proppen en regelmatig je spel saven. In gezelschap van zes reisgenoten (die je niet in beeld ziet!) reis je via een kaart van New York van hot-spot naar hot-spot. Hier bleek Bloodnet niet helemaal bugvrij te zijn; af en toe werd Stark onverwacht naar de helse wereld van MS-DOS gewarped, waar hij gemarteld werd met cryptische mededelingen zoals "Error reading header, image menu 0c". Alleen met een reboot van het type Ctrl-Alt-Del ontsnap je aan deze flauwekul.

KNUTSELEN!

Zodra je gezelschap compleet is, wordt duidelijk dat dit geen puzzelspel is maar een knutselspel. Je hebt de beschikking over de volledige inventory van al je (onzichtbare) reisgenoten. Binnen de kortste keren heb je tientallen voorwerpen in je bezit. Hiermee moet je allerlei nieuwe wapens, drugs en cyberspullen in elkaar knutselen. De handleiding is hierbij onontbeerlijk want daarin staat welke spulletjes je kunt maken en welke ingrediënten je daarbij nodig hebt. Resteert alleen nog het omslachtige vechten. Eén voor één zet je je makkers neer, geeft ze afzonderlijk bevelen, wacht hun moves af, geeft opnieuw bevelen enzovoort.

Laat je de computer voor je vechten, dan zul je het niet redden in Bloodnet. Het programma vecht zo slecht dat je negen van de tien keer eindigt als de dode verliezer.

RAPPORT

- GRAPHICS 6⁵
- GELUID 7⁰
- ORIGINALITEIT 8⁰
- SPEELBAARHEID 6⁵

▲ Leuk voor knutselaars

▲ Originele 'character generatie'

▼ Zeer veel muisklikken

▼ Te uitgebreide inventory

PC CD-ROM
Prijs: 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemvereisten: 386-16, 2 Mb RAM, DOS 5.0, muis. Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

6⁵

Het blijft curieus, deze vampiers in cyberspace. Afgezien daarvan moet je er maar net van houden om tientallen voorwerpen in je inventory te hebben om daarmee tientallen andere spulletjes in elkaar te knutselen. Misschien leuk voor liefhebbers van McGuyver of het A-Team?
BEN





Maak ruimte voor het menu bovenin.



Cyberspace, wat anders?



Zomaar een steeg in de stad.

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

Kid Klown in Crazy Chase, hmm... dat klinkt als een spel dat niet al te serieus genomen moet worden. Alhoewel het titelonderdeel 'Crazy Chase' misschien toch wat te bieden heeft aan spanning en sensatie. Lachen of niet lachen, dat is de vraag.

ONTVOERING

Er was eens een planeet die alleen maar werd bewoond door clowns. De planeet heette Klown Planet, hoe origineel, en er waren clowns van allerlei rangen en standen te vinden. Van Bassies (en Adriaans) tot en met Pierrots en van zeer saaie tot zeer lachwekkende clowns. Het moet daar een vrolijke boel zijn geweest.
Tot het moment dat Black Jack, de beruchte en door iedereen gevreesde Ruimtepiraat, besloot om één van zijn smerige plannen ten uitvoer te brengen op deze planeet van plezier: het ontvoeren van prinses Honey, de dochter van King Klown!

MACHTWELLUSTELING

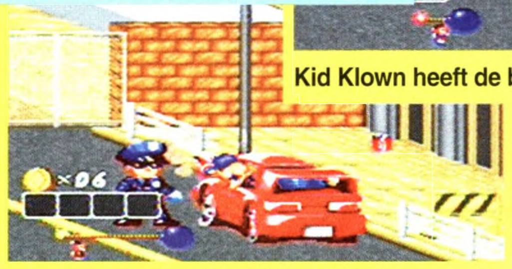
Waarom moest Black Jack nu weer zo nodig de prinses van Klown Planet ontvoeren? Omdat hij de planeet helemaal voor zichzelf wilde hebben. Zeer waarschijnlijk dacht B.J. dat de clowns een makkelijk slachtoffer zouden zijn voor zijn expantiedriften. En terecht. Wat voor kracht en agressie schuilt er nu achter een planeetje vol clowns.
Maar, zo als in zovele terroristen verhalen, zal ook dit avontuur slecht aflopen voor de badguy. Want B.J. had, evenals de hele Klown Planet, niet gerekend op het doorzettingsvermogen van Kid Klown, de onhandigste en domste van allemaal.
Kid, die altijd al een held had willen zijn, zag nu zijn kans schoon om te laten zien wat hij in zijn mars had. In zijn super-sonic spacejet zette hij de achtervolging in op B.J. maar door een stompzinnige fout stortte zijn machine neer. Dit was het moment waar B.J. op had gewacht om af te rekenen met het laatste obstakel op zijn weg naar het leiderschap over Klown Planet.



Black Jack steekt de lont aan.



Kid Klown heeft de bom gevonden.


Spring in het Cola blikje (rechtsachter) en je belandt in een bonuslevel.

WAT EEN HELD!

Met behulp van een goed geplaatste bom en een paar bananeschillen dacht B.J. Kid Klown voor eeuwig uit de weg te kunnen ruimen. Maar Kid vond de bom en demonteerde het explosiefje. B.J. probeerde hetzelfde nog een aantal keren op andere plaatsen maar het mocht niet baten. Ook niet met behulp van een paar enge handlangers. Kid Klown wilde zo graag een held zijn dat niets hem kon weerhouden om prinses Honey te redden en veilig te laten terugkeren naar het paleis van haar vader. De naam van Kid Klown was voor eens en voor altijd gevestigd.



Het idee van Kid Klown is best origineel en het is zo nu en dan ook nog wel een beetje melig maar dat neemt niet weg dat Kid Klown vooral een irritant spel is en alleen maar geschikt voor de allerjongste spelertjes. Een idee voor je broertje, zusje, kleine neefje of nichtje? Zoek het maar uit. Ik wil dit spel nooit meer zien!

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	6⁹
ORIGINALITEIT	7⁹
SPEELBAARHEID	5¹

▲ Een beetje melig!

▼ Super saai en irritante geluidjes

▼ Clowns zijn eigenlijk niet leuk!

SNES
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2680
Fabrikant: Kemco
Importeur: Omega
Tel. 04754-87444

7⁰

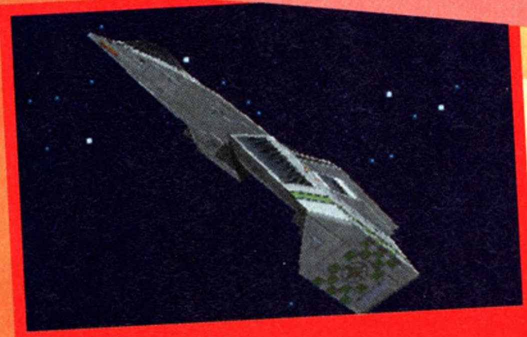
WING COM
Heart of the Tiger

Vijf jaar na de allereerste Wing Commander zijn we aangekomen bij het derde deel van de beroemde ruimtetrilogie. Het epische verhaal over de strijd tussen de Terranen en de Kilrathi begint steeds meer te lijken op de Star-Wars-trilogie van George Lucas. En dat is niet bepaald een minpunt.


Malcolm McDowell op z'n best.



Cockpit van een Hellcat V.


Hellcat in close-up.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Veel te doen
- ▲ Variabele verhaallijnen
- ▼ Stelt hoge eisen aan hardware
- ▼ Geen meer-speler mogelijkheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 169,95 Bfr.ca.3050
Systeemvereisten: 486 DX 50, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, Dos 5.0, double speed CD-ROM speler, geluidskaart, muis, joystick.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8⁵

Is het een film of is het een spel? Nadrukkelijk is het een zeer goed ruimtespel, waarbij de filmpjes voor de verandering een rol kunnen spelen in het verloop van de strijd. Is het de aanschaf waard? Jazeker, mits je ruimschoots hebt geïnvesteerd in de sjiekste PC-hardware van het moment.

BEN



VROEGER...

De eerste Wing Commander stamt uit 1990 en werd meteen een succes. Voor die tijd was het een bijzonder spel: een 3D simulatie/aktiespel met een verhaallijn die zich ontrafelde naarmate de speler meer missies met succes voltooide. Wing Commander 1 draaide om een jonge luitenant aan boord van de Tiger's Claw, het vlaggeschip van de Aardse ruimtemarine in de 27ste eeuw. De oorlog met de Kilrathi, een op leeuwen lijkend volk met de nodige veroveringsdriften, woedt dan al volop. De opdracht aan de speler: verover Vega Sector op de Kilrathi. Voor dit spel verschenen twee uitbreidingsdisks: Secret Missions 1 en 2. Deze zelfde software is onder de naam Super Wing Commander ook uitgekomen voor de 3DO.

Het vlaggeschip wordt in Wing Commander 2 vernietigd door de Kilrathi. De speler krijgt hiervan de schuld en wordt gedegradeerd. Na verloop van tijd krijg je de kans je onschuld te bewijzen door een nieuwe strijd tegen de Kilrathi te winnen. Bijbehorende uitbreidingen: Special Operations 1 en 2. Deel 1 en 2 zijn met de bijbehorende uitbreidingen ook verschenen op CD-ROM onder de eenvoudige titel Wing Commander 1 en 2.

De volgende stap in het WC-offensief was Wing Commander Academy: dit spel verschilde van de voorgaande delen in die zin dat er geen verhaal in zat. Het was louter een space shoot'm up. De opvolger was Wing Commander Armada, dat eveneens geen verhaallijn had, maar voor het eerst wel allerlei meer-speler mogelijkheden bevatte, van nulmodem- tot en met netwerkspel. Daarna kwam eindelijk WC deel 3.

STAR-WARS COMMANDER

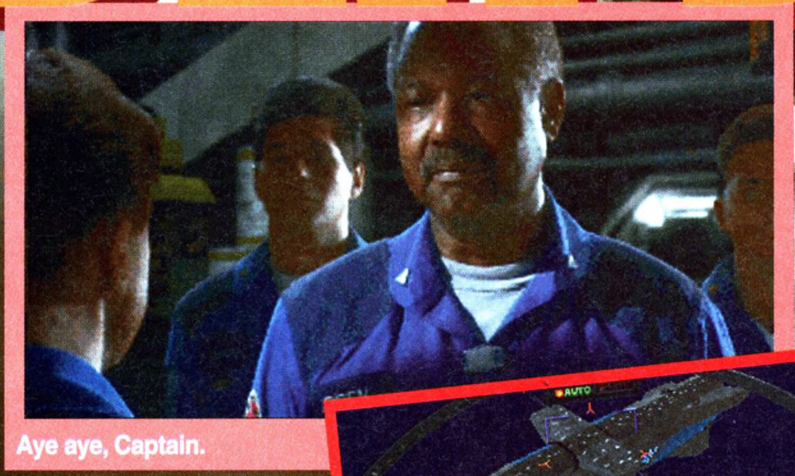
Volgens officieuze gegevens kostte Wing Commander 3 vier miljoen dollar, waarmee 't het duurste computerspel tot nu toe is. Deze hoge kosten worden mede veroorzaakt doordat er een leger aan dure filmacteurs is ingeschakeld om de hoofdrollen te spelen. Zo wordt de rol van kolonel Christopher Blair gespeeld door Mark Hamill, vooral bekend als Luke Skywalker uit StarWars. Admiraal Geoffrey Tolwyn wordt gespeeld door Malcolm McDowell (Clockwork Orange). Verder zijn er rollen voor acteurs uit Back to the Future, Herman's Head, Seinfeld en ga zo maar door. In totaal staan er op de vier CD's waaruit WC 3 bestaat, ruim drie uur aan filmopnamen. Gelukkig was er ook nog ruimte over voor het spel.

OORLOG EN HARDWARE

Het jaar is 2669. Je wordt overgeplaatst naar een antiek schip, de TCS Victory. De Terranen hebben een nieuw wapen ontwikkeld dat een omslag kan betekenen in de voortdurende oorlog, maar voordat het wapen gebruikt kan worden, verraadt iemand de plannen aan de Kilrathi. Deze nemen de uitvinder van het wapen gevangen en jij moet hem bevrijden (en de oorlog winnen). Dit zul je in je eentje moeten doen, want dit deel heeft geen meer-speler mogelijkheden. Als je enigszins ervaren bent, helpt dat een hoop maar allereerst zul je een fikse investering in de benodigde hardware moeten doen. Een 486 DX 50 is wel het minste wat je nodig hebt om enigszins zonder haperen door de immense ruimte te vliegen. Dat

MANDER 3


Hobbes, een van de mooiere Kilrathi.


Aye aye, Captain.


Hoe heet die baard ook al weer?


Cockpit van een Arrow.



Vlieg gerust naar binnen.

komt onder meer doordat er in WC 3 gebruik wordt gemaakt van zogenaamde texture mapped polygonen in plaats van de bitmaps uit deel 1 en 2. Voordeel van de polygonen is dat de precisie hierdoor veel groter wordt. Zo is het niet meer mogelijk een tegenstander te raken door er vlak naast te schieten. Raak is nu echt raak, en mis is echt mis. Door het texture mapping kan alles zeer gedetailleerd worden weergegeven, denk hierbij aan zichtbare raampjes in ruimteschepen en dergelijke.

NIET BIJ RUIMTE ALLEEN

De ruimteschepen zijn een stuk groter geworden. Sommige moederschepen beslaan meerdere schermen en je kunt zelfs naar binnen vliegen bij dit soort schepen. Schepen vernietigen is ook een stuk interessanter geworden: je hoeft nu niet meer simpelweg te blijven schieten tot de shields kapot zijn, je kunt er bijvoorbeeld ook voor kiezen alleen het afweergeschut of een afgevuurde torpedo te vernietigen. WC 3 speelt zich overigens niet alleen af in de ruimte. Er zijn ook vier grondmissies waarbij je boven het oppervlak van een planeet vliegt.

CLOACKING DEVICE

Wat het uitzicht betreft is aan alles gedacht: vooruit, achteruit, zijwaarts, zonder cockpit, van buitenaf; vanuit alle mogelijke posities kun je de situatie bekijken. De schepen zelf (je hebt vijf gevechtsschepen en vijf moederschepen) hebben uiteraard ook allerlei verbeteringen ondergaan en zijn onder meer voorzien van een cloaking device, intelligente raketten (die melden wanneer ze hun doel hebben bereikt), Power Management en een 3D navigatiekaart. De door de computer bestuurde mede-piloten zijn intelligenter geworden en gebruiken nu meer (onverwachte) variaties in hun vliegpatronen. Dat maakt het spel niet bepaald makkelijker, maar wel stukken interessanter. Dingen als een cloacking device zitten overigens niet standaard in elk schip. Je moet er zelf voor kiezen. Soms is het namelijk handiger om geen cloacking device te nemen, maar in plaats daarvan bijvoorbeeld meer raketten.

ONVOORSPELBAAR

Een van de leukere mogelijkheden vond ik tot slot de mogelijkheid om ook het verhaal van de filmpjes te wijzigen. Je keuze beïnvloedt bijvoorbeeld de relatie met de rest van je crew (ga je ze uitkafferen of blijf je vriendelijk?) en je liefdesleven (ga je de technicus wel of niet versieren?). Grootste voordeel van de verschillende mogelijke verhaallijnen is dat het spel verrassend en onvoorspelbaar blijft. Uiteindelijk zijn er drie mogelijke uitkomsten: een klinkende overwinning (en misschien een vriendin), een gemiddelde overwinning (en je blijft alleen) of een zeer matige overwinning (geen bloemen, geen applaus). En dan is er natuurlijk altijd nog een vierde mogelijkheid: je verliest en gaat dood. Maar dat zal jou natuurlijk niet gebeuren.

PREVIEW

PAC-IN-TIME



Help! Ook spoken doen mee.



Je kan me lekker niet pakken.

Pac-Man was ooit een van de grootste helden van de videogame-wereld. Maar de laatste jaren leidt Pac-Man een rustig leventje met Mrs. Pac-Man en baby Pac-Mannetjes. Totdat het Geestenmonster verschijnt...



Het einde is in zicht.

FIJNE FAMILIE

In Pac-In-Time heeft Pac-Man net een vervelende ontmoeting gehad met het Geestenmonster. Dit afschrikwekkende personage is niet zo'n family-man en wil Pac-Man's burgerlijke leventje verstoren. Hij is zelfs zo pissig dat hij Pac-Man van de aardbol wil vagen, of in ieder geval zijn leven een beetje zuur maken. Van alle rotstreken die hij kon bedenken leek hem deze wel het ergste: stuur Pac-Man terug in de tijd naar 1975. In die tijd was hij namelijk nog niet uitgevonden en kende niemand hem nog. Haha! Wat een leuke stunt. Hm...

KAASBOL

Oké, Pac-Man is dus terug in 1975. Helaas leven wij niet in een tolerante wereld dus toen de compleet onbekende digitale kaasbol voet zette in het zeventiger jaren landschap, werd hij aan alle kanten belaagd door de aardbewoners. De ons bekende spoken waren ook van de partij dus de ellende was compleet: Pac-Man maakt de rottigste tijd van zijn leven door en Mrs. Pac-Man zit met de kleintjes op schoot te grienen om haar verloren mannetje.

TARZAN-MAN

Wat doe je in zo'n geval? Simpel: zoek het vreselijke kauwgommonster want die heeft de sleutel van de tijdpoort. Versla ondertussen zo veel mogelijk monsters en eet energiebolletjes om de spoken te kunnen eten. Je hulpmiddelen zijn een grote hamer, een tarzan-liaan om aan te slingeren, een luchtbel om onder water te ademen en een vuurkogelschieter om vijanden mee omver te blazen. De eerste vijf levels zijn zo makkelijk dat ik maar meteen het password geef om die ellende over te slaan: SMPSN.



De blauwe ring geeft een luchtbel.



Blije Gup-Man heeft iets gevonden.

Pac-Man is een van de grondleggers van het videogame-tijdperk. Hoe is het mogelijk dat zo'n wereldster en mega-legende zo vernederd kan worden. De controls zijn zo waardeloos dat ik mijn nieuwjaars goede voornemen om niet meer te roken heb moeten opgegeven. Wat een ellende! Misschien is de grootste misère nog wel dat de graphics van het spel ook terug zijn gebeamed naar de zeventiger jaren. Arme Pac-Man.

BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	5⁰

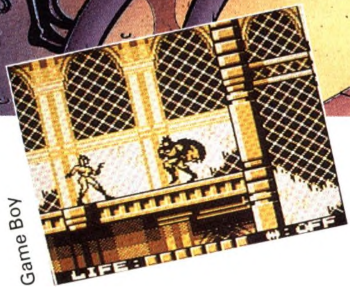
- Tachtiger jaren graphics
- Vreselijk deuntje
- Afgang voor Pac-Man

SNES
Prijs: ƒ 159,00 Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Namco
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

5⁶



KONAMI®
MegaVideoGamesFun



Game Boy



SNES



SNES

`s Nachts in Gotham City .....

Lopen niet alleen de ratten over straat. Batman & Robin is HET videospel dat qua graphics, animatie en sound alles overtreft. Het spel is, volgens experts, spannender dan de televisieserie.

Tot jouw speciale uitrusting behoren, naast de alombekende Batarang, Batrope en Batmobiel, natuurlijk ook infrarood-wapens en springstof.
Batman is een horizontaal-scrollende Beat´em Up.
Met bijzondere Catwoman-aktie-bewegingen.
De enterhaak is het meest gebruikte werktuig, dat gebruikt wordt zowel tussen de huisgevels van de stad als onder de Zeppelin.

Een Comic-scenario waar je je vingers bij aflikt.

HFL. 79,95



HFL. 179,95



NIEUW!

Super Pro Nov. 94 schrijft:
"Er zitten zoveel nieuwe ideeën in, dat men niet meer kan ophouden ..."
"Alle mensen nog aan toe, Konami weet wel, hoe je sfeervolle software produceert!"

fun vision Nr. 9/94
"Batman is weer terug.
Nog beter dan voorheen geanimeerd ..."

Dixons

je komt ogen en oren tekort.

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203

Batman and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI.

F&P 95/017

X-

De X-men, creaties van Stan Lee, een van de beste en meest invloedrijke comictekenaars ooit, leggen hun superkrachten voor de tweede keer in de handen van de MegaDrive bezitter. Ditmaal geen geklooi in de simulatiekamer van Xavier X maar een strijd tegen Magneto met het lot van de aardbol als inzet.

SACRE BLEU

Zonder een woord uitleg of een beeldje intro verschijnt na het drukken van de aan-knop Gambit in een besneeuwd landschap waar hij gelijk een raket mag slikken van een robotank. Gambit, de cajun Fransman, zelfs bij de X-mannen een buitenbeentje en daarbij een berucht versierder, is gewapend met een lange stok en natuurlijk de vuurballen die onbeperkt uit zijn handen schieten. Dat is een leuk verschil met de eerste X-Men op de MegaDrive want daar wilde het supertalent nog wel eens opraken. Terwijl een woeste sneeuwbui over het scherm raast, ploegt Gambit zich een weg van links naar rechts, ondertussen rode ninja's verpulverend, wanneer een geraamte van een bouwwerk opdoemt. Uiteraard betekent dit het bekende gehuppel de hoogte en de diepte in en vele vijanden die erg plotsklaps opdoemen. Ook al valt er af en toe energie in de vorm van een chromosoomstreng te scoren; deze eerste, onverwachtse sprong in de aktie leidt tot een spoedig leeglopen van de levensbalk.

DE FACTOR X

Er volgt ietwat duidelijkheid in het tussenscherm. Met kleine plaatjes en geen naamsaanduiding (misschien ontbreken deze omdat deze versie van het spel nog een testcassette is) staan de diverse X-mannen afgebeeld die ter beschikking staan per leven of level. Eenmaal gekozen staat tot de dood of einde van een level de X-man vast. Maar het zijn niet de minste superhelden.
Bekend van het eerste spel zijn dus Gambit, maar ook Cyclops met zijn verwoestende, acht richtingen opschietende, laserogen, de door middel van vernietigende ontploffingen, teleporterende Nightcrawler (Harlekein) en de oude vertrouwde straatvechter Wolverine, die met zijn uitschuifbare Freddy Krueger klauwen en onverwoestbare adamantium botten wederom enthousiast de aktie op zoekt. Vreemd en stom in dit geval is dat Wolverine niet zijn X-vermogen heeft meegekregen om zich automatisch van verwondingen te herstellen.
Nieuw ter beschikking in dit spel zijn Beast, een soort blauwe Hulk, en de beau belle Psylocke, die haar tegenstanders met psychische middelen naar het hiernamaals verwijst. Jammer is dat Storm, Archangel, IJsman en Rogue niet af en toe meer een cameo verschijning doen om de situatie te redden.

WAAR DE FOK...

Na het eindeloos geploeter door de sneeuwstorm (handig om de diverse talenten van de X-mannen met hun zeven levens onder de vingers te krijgen) komt ietwat meer duidelijkheid. Allereerst lijkt het alsof het spel op tilt slaat bij het einde van level 1. Na eerst niets, verschijnt het openingsscherm om dan over te gaan in een dwingend schrijven van het X-kwartier waar de fok jullie uithangen (eh, Siberië)



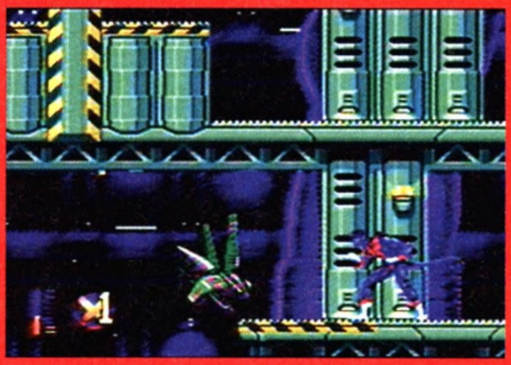
Aha, dus dat is de rotte kies.



Beast, Cyclops, Gambit, Nightcrawler, Psylocke & Wolverine; oftewel ken uw klassiekers.

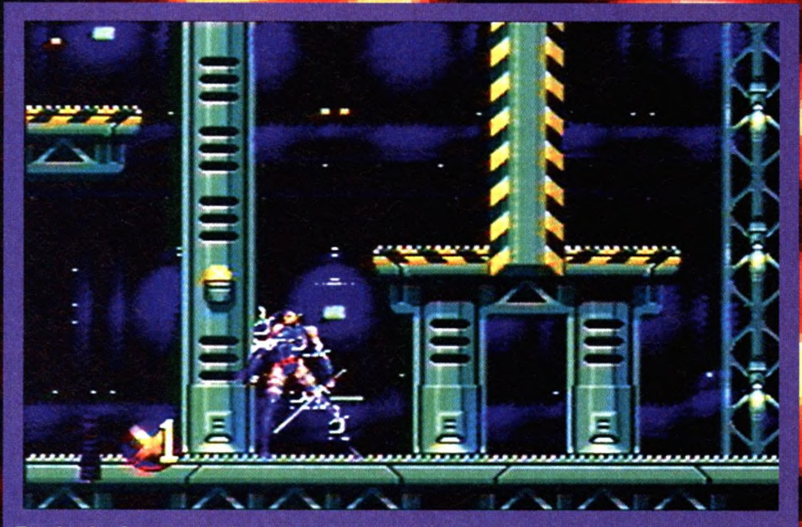


Moet ik jouw stinkende rotbek in, no way!



Nightcrawler aarzelt net iets te lang.

MEN 2



Psylocke is met recht een spannende dame te noemen.



Wegwezen, je ontploft in 120 seconden.

en ga als de sodemieter naar Magneto's fabriek.
Het geluk wil dat deze helse arena aangegaan wordt met Cyclops als de man onder de knoppen. Zijn dodelijke oogopslag komt goed uit want kan op afstand alle robots op de grond en in de lucht onschadelijk maken.
Een naar geintje doet zich voor op dit level. Om dichte deuren open te krijgen, moeten elders generators kapot geknald worden waarna een vernietigend elektriciteitsstroompje over de grond gaat krioelen. Met verfijnde timing moet de hoge voltage naar de deur gevolgd worden.

FOUTJE, BEDANKT

Eindeloos moet deze procedure voortgezet worden waarbij de enige vooruitgang blijkt uit het feit dat er begonnen was bij de voeten van een reusachtige robot en gaandeweg de benen, de handen en de torso de revue passeren. En telkens weer het zoeken naar de deuren. Dan verschijnt eindelijk het akelige hoofd van de robot -een Magneto look a like. Wat te doen? De bek inwandelen natuurlijk. Een liftje naar beneden en tada, daar is de CPU; de centrale processor waarin een verwrongen gezicht in een gloeiende buis woedende stoomballen afvuurt. Het is een waardige eindbaas die uiterst koele zenuwen vereist (maar niet meer dan dat, misschien ook wat vaardigheid) om ongedaan gemaakt te worden. Eitje dus. Even leun ik tevreden achterover; eindbaasje verschalkt, nietwaar? Maar nee, de achtergrond vult zich met bloedend rood en begint te trillen, vuurballen springen uit alle hoeken en 120 seconden beginnen met aftellen. Oh, fok, ik moet het hele labyrint nu omgekeerd afrennen om uit deze hellhole te ontsnappen. En, odjee, het gaat fout. Op het scherm verschijnt: New York verdwenen, Moskou verdwenen... een hele waslijst. Oeps, sorry.

Marvel's X-Men 2 staat garant voor sidderende platform aktie waarbij ontwikkelde beat'm of shoot'm up vaardigheden een pre zijn. De bediening is veel beter dan bij het eerste avontuur, alhoewel die weer leuker was want avontuurlijker. Toch is X-Men 2 een lekker tof koekie; heerlijk om te huren en in een dag of twee uit te spelen.

ADAM

RAPPORT

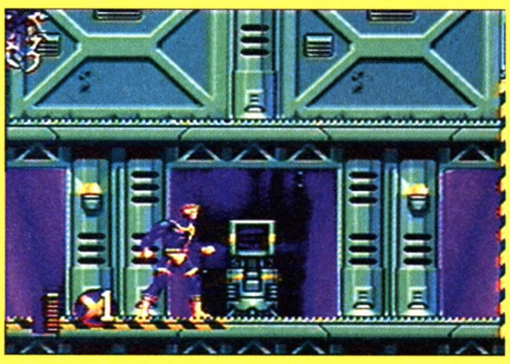
GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Vloeiende bediening
- ▲ Strijd om en op elke vierkante pixel
- ▲ Vaardigheid vereist
- ▼ Schaarse beloning voor de moeite

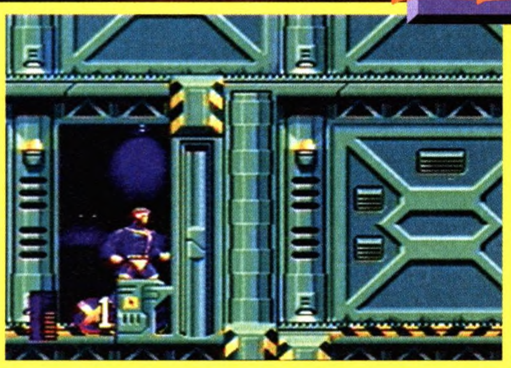
MEGADRIVE
Prijs: ƒ129 Bfr. ca. 2320
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

7^5

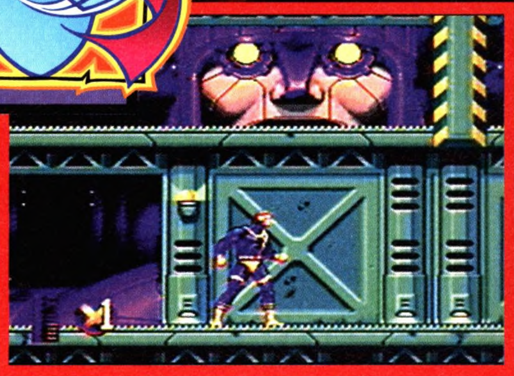




Schiet deze terminal kapot...



... om door deze deur te kunnen.



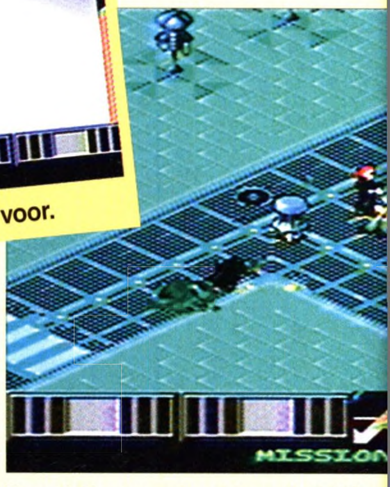
Oeai lelijkerd, jou moet ik hebben.

SYND

Na de val van de Nieuwe Wereld Orde vulden criminele Syndicates het machtsvacuum op. Zij zijn de enige wereldregering geworden. Niet door democratische middelen maar door de levens van de mensen met angst te beheersen. Hun grootste wapen is de Chip. De Chip werd ingebouwd in de nek van de mensen om hun waarneming van de wereld te beïnvloeden. Het werkte beter dan welke drug ook. En jij? Jij bent één van de leiders van zo'n Syndicate. Heb jij het in je om jouw organisatie tot wereldleider te maken?



In latere levels komen voertuigen voor.



Een zielig smeulend hoopje blijft o



IMPERIUM

Het doel van het spel is om de duistere macht van jouw Syndicate tot in alle hoeken van de wereld te verspreiden. De wereld is in 50 territoria verdeeld. Jouw thuisbasis ligt in Europa en van daaruit moet je elk buur-territorium binnenvallen en, met behulp van jouw agenten, ze veroveren op rivaliserende Syndicates. Maar terwijl jij bezig bent met het veroveren van meer en meer gebieden, werken vijandelijke agenten in jouw achtertuin aan het afbreken en destabiliseren van jouw imperium. Alleen door alle territoria te veroveren, kan jouw Syndicate de wereld regeren.

DE MISSIES

Elke verovering van een gebied gaat gepaard met een missie. Dat kan van alles zijn. Een voorbeeld: "de bioloog Dr. Urguhart werkt aan een genetisch project in Minsk (Wit Rusland). Waarschijnlijk maakt hij een mutant die gevaarlijk kan zijn voor de wereldlandbouw. Breng de wetenschapper naar je thuisbasis, vernietig zijn laboratorium en neem zijn notities mee".
Soms is het slechts een kwestie van het doden van alle vijandelijke Syndicate-leden in een gebied, of het overtuigen van een persoon of groep om jouw Syndicate trouw te zijn. Het overtuigen van iemand gaat door zijn Chip te herprogrammeren zodat hij of zij het gelukkigst is onder jouw regime. Slaagt een missie, dan heb je er een gebied bijgekregen. Jij int het geld van de belasting en natuurlijk de macht, want daar draait het allemaal om.

AGENTEN

De missies worden uitgevoerd door agenten. Een kleine groep is het effectiefst, dus er is een minimum van één agent per missie en een maximum van vier. Syndicate agenten zijn niet zomaar agenten. Je kunt ze uitrusten met cyborgbenen, -armen, -ogen, enzovoort om ze bovenmenselijke krachten te geven. Door de robot-benen bijvoorbeeld zijn de Syndicate agenten sneller dan gewone mensen. De wapens die je ze kunt meegeven zijn zware machinegeweren. Zo nu en dan worden er nieuwe wapens en nieuwe cybernetische aanpassingen uitgevonden. Dit is afhankelijk van hoeveel geld jij stopt in de ontwikkeling van nieuwe technologie. Net als de hoogte van de belasting, is dit een beslissing die jij, als leider van de Syndicate, moet maken.

SCHRIJVERS DEUGEN NIET

Een nieuwe missie: ik moet een schrijver vinden die kritische boeken schrijft over Syndicates. Zijn uitgever valt wel over te halen om z'n schuilplaats te verklappen. Als ik de schrijver vind, moet ik hem voorgoed tot zwijgen brengen en zijn boeken vernietigen. Voor deze missie besluit ik twee agenten te nemen. Beide agenten rust ik uit met een flink aantal vlammenwerpers omdat er nogal wat vijandelijke agenten rondlopen in dat gebied. Vlammenwerpers zijn op dit moment het beste middel om veel vijanden in één keer uit te schakelen. Eén van mijn agenten neemt een 'overtuiger' mee om de uitgever mee te bewerken. Dan stuur ik ze op pad.

GEZELLIGE KAMPVUURTJES

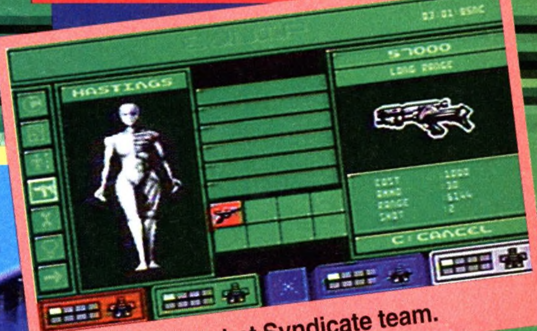
De agenten komen aan in het vijandelijk territorium. Meteen besluit ik ze te groeperen (zo kan ik alle agenten tegelijk bedienen) en ze in 'paniek-mode' te zetten (er zijn drie modes: paniek, opletten of slapen) zodat ze extra alert zijn. Dat is maar goed ook want acht rivaliserende agenten staan al klaar om mijn mannen te doorzeven. Tegen een golf van gloeiend hete benzinestralen zijn ze niet opgewassen en enkele

ICATE

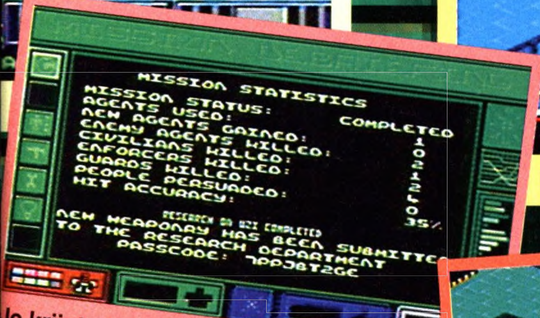




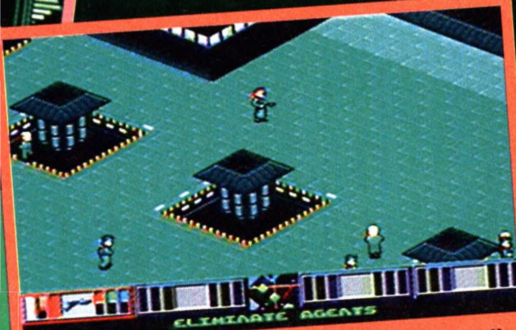
De hel breekt los.



Ook vrouwen in het Syndicate team.



Je krijgt een body-count na elke missie.



Alles lijkt nog vredig.



Kill! Kill!

tellen later liggen er acht hoopjes te smeulen op de grond. Nu op zoek naar de uitgever. Op de radar zie ik dat hij in het zuidwesten zit dus daar stuur ik mijn agenten meteen naar toe. Na een tijdje zoeken tussen de gebouwen en hier en daar een robot-agent frituren, vind ik de uitgever. De radar signaleert hem en zet een wit cirkeltje om hem heen ter herkenning. Ik selecteer groep-uit en kies de overtuiger als wapen. De uitgever is even verward maar ziet in mijn agenten al snel zijn nieuwe vrienden. De radar geeft de lokatie van de schrijver aan.

MISSION COMPLETE

Samen met de uitgever, die nu ook een geweer heeft afgepakt van een verbrand hoopje agent om mij te helpen, gaan mijn mannen op pad. De schrijver heeft zich verscholen in een gebouw, dus ik zal het op de radar moeten doen. Binnenin de gebouwen zie je namelijk de agenten niet, alleen stipjes op de radar. Met mijn vlammenwerpers zet ik voor het gemak het hele gebouw maar in de fik en dat blijkt te werken: op mijn radar knipperen de woorden: MISSION COMPLETE... PRESS START. Bingo. Als ik bij mijn thuisbasis aankom, wachten daar een nieuw password en de melding dat de ontwikkeling van de lange afstand-mitrailleur voltooid is. Tevreden verhoog ik de belasting van mijn nieuw verworven territorium.

Er zijn positieve en negatieve dingen te vertellen over Syndicate. Meer positieve, maar laat ik beginnen bij de negatieve: er zijn veel controls, dus voor een aantal bewegingen moet je meerdere knoppen (tot vier!) tegelijk indrukken. Dit werkt verwarrend. De graphics zijn leuk, maar klein, en op een kleine tv is de radar bijna niet te zien. De positieve: Syndicate is een spannend, veelzijdig en duister spel. Naast het afwerken van missies moet je rekening houden met de belastingen, de ontwikkeling van nieuwe technologieën en je moet veel strategische keuzes maken voordat je een missie begint. Wat ik nu ga doen? Ik ga mijn volgende missie beginnen, want ik ben nu al verslaafd aan Syndicate!

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	8²
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	9²
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Spannend en veelzijdig
- ▲ Lang speelbaar (50 missies!)
- ▲ Uitgebreide password-functie
- ▼ (Te) veel controls

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2675
Fabrikant: Electronic Arts / Bullfrog Productions
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8⁶



ACME ANIMATIONS FACTORY

Het maken van tekenfilms is een kunst die ongehoord veel tijd, geduld en doorzettingsvermogen vereist. Maar het is een nobele kunst die miljoenen mensen dagelijks plezier bezorgt. In Acme Animations Factory kan de aspirant-tekenfilmmaker z'n eerste vingeroefeningen doen.



Mijn versie van de Scarlet Pimpernel.



In de kleurfabriek bruin uitvinden: eh, we proberen het nog een keer.

GEPIEL

Om de toekomstige digitale ontwerpers voor te bereiden op een leven voor de computer en/of het televisie scherm is er nu een 'maak je eigen tekenfilm' spel op de SNES. Een goede manier om gewend te raken aan technologische frustraties. En een nog betere wijze om er achter te komen hoeveel gepiel een echte cartoon maken kost.
De meeste sterren uit het Looney Toon Universum zijn beschikbaar om zich te laten animeren. De Coyote, Speedy, Taz etc. Onder de optie 'Filmcamera' verschijnt Daffy Duck die zichzelf, of één van zijn collega's, in de animatiestudio gewillig, beeld voor beeld, laat inkleuren. Hiervoor is een rijk kleurenpalet aanwezig en zijn er verschillende manieren om een Looney Toon in te kleuren. Het is hetzelfde als een plaatje van een tekenwedstrijd inkleuren, alleen kan iets met één druk op de knop ingekleurd zijn en gelijk weer ongedaan gemaakt worden.

MENGEN

De kleurkeuze blijkt al snel te beperkt maar onder begeleiding van Bugs Bunny zijn andere kleuren te mengen uit de drie elementaire kleuren rood, groen en blauw. Onder een ander icoontje komt een menu tevoorschijn waaruit je de achtergrond kunt kiezen en inkleuren; een bos of een woestijn met een woedende Yosemite Sam. Via een andere knop wordt dan het animatiepad van de ingekleurde Toon uitgestippeld. Geen schaduw nog mogelijk, uiteraard.



In een minuutje 'n meesterwerk componeren.

MEMORY

Een ontploffende Porgy Pig in een paarse woestijn tegenover een gele Roadrunner terwijl een fluorescerende roodgroene Tweety langsfladdert, is het eerste resultaat van enkele uurtjes knippen en plakken op het scherm. Voor verstrooiing hoef ik het scherm niet te verlaten want er zit ook een klein spel tussen de opties: een spelletje Memory dat ik na een kleine honderd pogingen nog geen enkele keer gewonnen heb.
Weer terug dus maar naar mijn animatie kunststuk alwaar ik onder de optie 'Music Note' uit de aanwezige Looney Toons een orkest samenstel en op de notenbalk hun partiturenwattemus vastleg. Een helse kakofonie in versnelde driekwartsmaat die mijn vroegere punkbroeders zeer hadden weten te waarderen, is het resultaat. Ik zet dit alles onder mijn animatie die absoluut het aanzien en het aanhoren niet waard is. Maar ik kan het zonder moeite bewaren en ook wegschrijven op videoband!

RAPPORT

GRAPHICS	8^{6}
GELUID	7^{4}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Goeie eerste kennismaking
- ▲ Creatieve meerwaarde
- ▲ Opvoedkundig correct
- ▼ Voor echt geïnteresseerden

SNES
Prijs: *f* 116,00 Bfr. ca. 2080
Fabrikant: SunSoft
Importeur: Omega
Tel. 04754-87444

8

Acme Animations Factory is simpel genoeg voor kinderen onder de 10 jaar die dol zijn op tekenen en tekenfilms. Het pakket is zo samengesteld dat het een prima voorbereiding is op wat een echte computer beter kan. Er valt weliswaar geen complete tekenfilm met dit spel te maken, maar mooie resultaten zal het jonge talent zeker tevoorschijn toveren.

ADAM





Eerst een spelletje memory.



Even een landschapje decoreren.

DAFFY DUCK GOES TO HOLLYWOOD

Zo'n tien jaar geleden ging alleen ene Frankie naar Hollywood toe. Sinds kort trekken ToonTown sterren als de Pink Panther, een manische Mickey en een nostalgische Goofy vanuit hun comfortabele archieven naar de versleten filmdecors om de strijd interactief aan te gaan. Het wachten is nog slechts op een Ren & Stimpy Goes to Hollywood.



Een Daffy-wannabee in de aanval.



Yosemite Sam breekt uit in hysterie.

VALLEN EN OPSTAAN

Het script ditmaal. Wellicht bekend. Een sfeerschets: Oh, donder, bliksem en granaten; alle beeldjes, onderscheidingen en shit van -ehm, dat ene opgewonden opdondertje met die grote rooie snor (niet Elmer Fudd, maar die andere) zijn gejat. Privé detective Daffy komt te hulp. Het verhaal is een interactieve zesluik (een WAT?): op zes verschillende plekken moet de held, een zwarte Disney Eend met vadermoordenaar om, speuren naar de verloren trofeeën. De zoektocht kent drie maal een Wildwest scenario en hetzelfde aantal in een horror omgeving (waarbij Daffy in de rol van de Duxorcist duikt). Het lijkt allemaal kinderspel maar Daffy's leven is nimmer simpel geweest. Het welbekende geploeter, vergelijkbaar met een kinderleven, vangt aan.

HOUD JE WAGGEL

Hoefijzergooiende nare schurkjes, teentopsluipende cactussen, ongeschoren bullebakken en eenogige, gifspuwende eikeldingen versperren het pad. Al deze en meer ongein verplicht Daffy geregeld zijn relaxte waggel te onderbreken met een noodsprong dan wel het opdiepen van de plopgun uit zijn verenpak.
Had het geluid bij 16-bits spelen wat rijker geweest dan zou je Daffy mopperend, met spattend speeksel horen slispelen. Maar de animaties zijn zo goed, dat het geluid in de mimiek te zien is. Ondertussen doen alle vijand-dingen zeer vervelend en frituurt Daffy menigmaal. Ik zou bijna zeggen: je ruikt het!

DAFFY THE NAAPER

De Duxcorcist: Part 1, 2 en 3 zijn van een Dracula-gehalte met een Christopher Leekloon in de hoofdrol. Na de onsterfelijke uitspattingen van Ren & Stimpy in TimeWarp (zie PU feb'95) kan geen enkele Toonheld het meer wagen zich op een begraafplaats te begeven zonder zichzelf belachelijk te maken. Dit doet Daffy dan ook met verve. Keer op keer laat hij onhandig skeletten hun schedel op hem afwerpen, klautert hij als een dronken man omhoog, komt zichzelf tegen en vecht daarmee. Huh? Al mocht het niet werkelijk boeien, het ziet er mooi uit. En de eerste 47 keer best grappig. Daarna is het snel op met de lol om Daffy's korte sketches op de platgetreden paden van Hollywood.



Druk onder 'start' even door en er komen twaalf nieuwe levels te voorschijn (zoals hier).



Teentopsluipende cactus in aantocht.



En hier Duck Rodgers in de 24e eeuw.

Het is prettig te zien dat de mogelijkheden van de 16-bits machine nog lang niet afgebakend zijn; de ontwikkelaars weten steeds mooiere, vloeiendere en sprekendere animaties van hun helden te maken. Zo ook van Daffy. Zijn bewegingen zijn strak. Hij levert een verdienstelijk optreden. Jammer alleen dat het verhaal niet vers is. En dan stinkt het.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	8⁶
GELUID	8⁴
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Prachtige animaties
- ▲ Humor
- ▲ Perfect voor 8 tot 12
- ▼ Afgezaagde formule

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,00 Bfr.ca.2325
Fabrikant: Konami
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200



6⁸

Het is al weer een tijd geleden dat we een NeoGeo spel bespraken in de Power Unlimited. Op zich kregen de spellen voor deze gaming cartridge console bijna altijd hoge cijfers maar elk spel kostte zo'n dikke vijfhonderd piek en wie betaalt nu zo'n bedrag voor een computer game? Bijna niemand dus en dat realiseerde SNK, de maker van NeoGeo, zich maar al te goed. Vandaar de nieuwe NeoGeo CD-speler. De machine is nog wel een tikje duur, ongeveer 1000 gulden, maar de gaming CD-ROM's zijn met een prijskaartje van rond de 100 gulden betaalbaar gehouden.

NEOG C

GEEN KNOPPEN

De NeoGeo CD is een mooi zwart kastje met weinig toeters en bellen en is iets groter dan een SNES of een MegaDrive. Installeren is een fluitje van een cent en binnen een minuut of vijf zit je voor de buis te spelen. Om een CD te plaatsen druk je op de gebruikelijke manier op de deksel die vervolgens open gaat. Verder is er naast de aan en uit schakelaar geen knop te bekennen. Dus ook geen resetknop.

MINI-JOYSTICK

Het opstartscherm lijkt een beetje op de display zoals je die op een videorecorder en een audio CD-speler vindt: rewind, play, stop etc. Aangezien er slechts één knop op de CD-speler zit, bedien je alles via de controlpad. Deze controlpad lijkt wat betreft grootte en vorm het meest op die van een MegaDrive maar dan met vier knoppen. Wat meteen opvalt is de vreemde acht richtingenknop. Deze steekt een halve centimeter boven de behuizing en voelt aan als een soort mini-joystick. Duw je hem een richting op dan voel en hoor je een heel licht tikje waardoor de knop gedefinieerd aanvoelt. Persoonlijk vond ik 't een van de betere pads waarmee ik tot nu toe gespeeld heb.

INGEBOUWD GEHEUGEN

Maar genoeg over de hardware. Je wilt natuurlijk weten of de console het spelen waard is. Als je alleen de spelletjes beoordeelt, zeg ik ja. De graphics zijn heel erg scherp, beter dan de SNES of de MegaDrive en het geluid is uitstekend. Wel ondervond ik bij het spelen van Aero Fighter zo nu en dan een lichte vertraging op het moment dat het scherm overspoeld werd met sprites (animaties). Overigens kun je halverwege een spel stoppen en het spel bewaren in het ingebouwde geheugen. Je moet echter wel de handleiding erbij halen want voordat je begint met spelen moet je het interne geheugen formateren. Dat hadden ze wel wat eenvoudiger mogen maken.

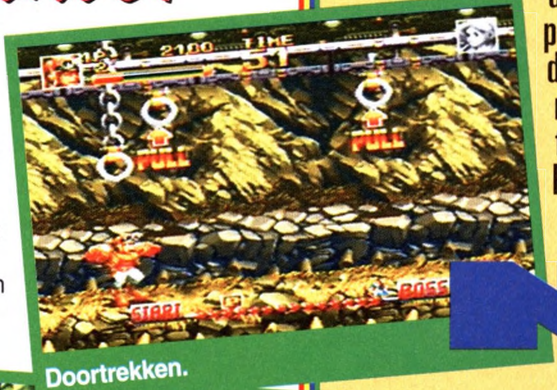
AUDIO

De NeoGeo CD heeft, zoals alle andere CD consoles, de mogelijkheid om audio CD's af te spelen. De NeoGeo CD kan echter geen Kodak Photo CD en MPEG films afspelen. Het gros van de gamers zal het een worst wezen of ze



Top Hunter

Oh jee, de gevreesde Klaptons lopen vrij rond en reduceren lieve, vredige stadjes tot verlaten spooksteden. Er staan echter beloningen op de hoofden van de Klaptons en de twee kosmische bounty jagers Roddy en Cathy willen hun portemonnee maar al te graag spekken. Alleen hun geldzucht en talenten kunnen deze platformwereld redden. Het spel kent genoeg moves om je voorlopig bezig te houden. Net zoals bij Fatal Fury kan je ook in Top Hunter het een en ander ontwijken door naar de achtergrond te stappen. En dat heb je nodig ook want er zijn veel gevaren onderweg.



Doortrekken.



Superman.

Aero Fighters

Aero Fighters is in feite een klassieke arcade shoot'm up in een modern jasje. Met een of twee spelers bestuur je een van de acht vliegtuigen variërend van een F14 tot een AV8 Harrier. De toestellen razen over acht landen en worden voortdurend aangevallen door helikopters, vliegtuigen en enorme ruimteschip-achtige eindbazen. De vernietigde vijanden veranderen zo nu en dan in powerups. Weet je er genoeg te bemachtigen dan worden je wapens voorzien van enorme vuurkracht die dood en verf zaait. Maar wees gewaarschuwd, de vijand is bepaald geen zacht gekookt eitje!



Top Gun aktie.



Het vuur aan de schenen.



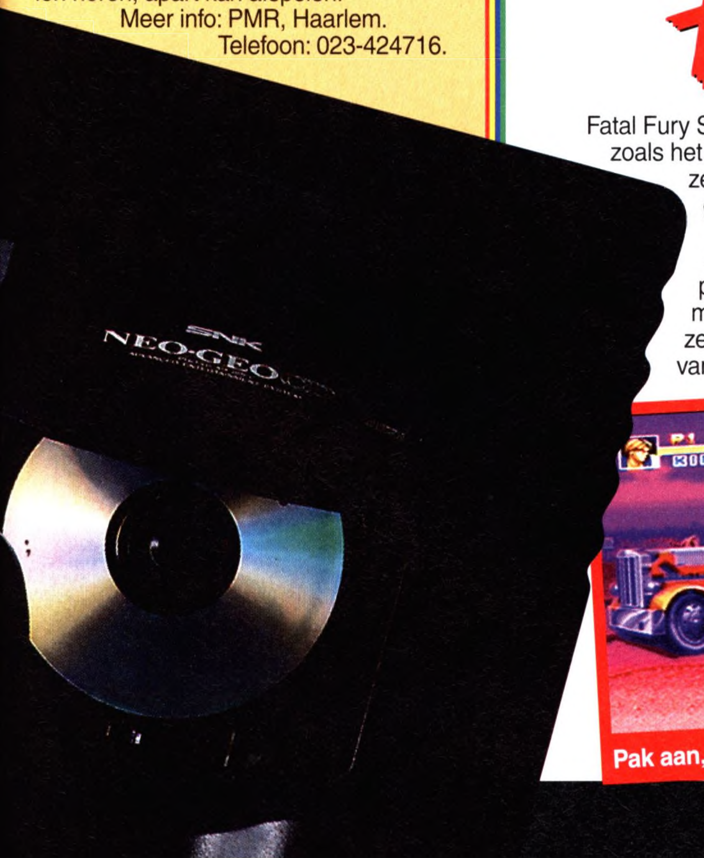
Heimwee naar van Basten.

EO



Gele kaart.

nou wel of niet digitale vakantie kiekjes op het apparaat kunnen afspelen, maar digitale speelfilms is andere koek. Als je toch duizend piek moet neertellen dan zou die mogelijkheid er zeker in moeten zitten. De concurrenten, 3DO en CD-i hebben die optie wel. Wat wel grappig is aan de NeoGeo speler, is dat deze de gaming muziek die bij veel van de spelen horen, apart kan afspelen.
Meer info: PMR, Haarlem.
Telefoon: 023-424716.



Super SideKick 2

Het is weer de hoogste tijd om wereldkampioen te worden. Dat valt echter niet mee als je het op moet nemen tegen de sterkste voetbalteams ter wereld. Ja wat valt er eigenlijk te zeggen over dit voetbalspel. Je moet het gewoon spelen en Super SideKick 2 is zeker de moeite waard. De graphics zijn erg mooi en soepel en de spelers zijn makkelijk te besturen.

Art of Fighting 2

Er is een jaar voorbij sinds Ryo Sakazaki en Robert Garcia hun avonturen beleefden in SouthTown. Ryo's zuster werd gered en ze ontsluierden het mysterie rondom de geheimzinnige Mister Karate. Opeens is er weer een oproep van wederom een mysterieus figuur uit SouthTown. Hij organiseert de wedstrijd 'King of Fighters' en nodigt daarvoor de sterkste vechters uit. De beloning? Rijkdom en eeuwige roem. Maar de vraag is of je het overleeft!



Swing vuist.



Waar is m'n been.

Fatal Fury Special

Fatal Fury Special is, zoals het hoesje zegt, de grootmoeder van alle knokpartijen. De makers kozen vijftien van de sterkste vechters uit Fatal Fury 1 en 2, waaronder Terry, Jubei, Kim, Mai, Geese Howard en Wolfgang Krauser. Het spel is zogenaamd 3D maar dat betekent niet meer dan dat de vechters ook de diepte in kunnen duiken om een lel te ontwijken. De knokpartijen vinden over de hele wereld plaats in de landen van de deelnemers. Zo wankel je het ene moment bovenop een rijdende treinwagon in gevecht met een Amerikaan en het volgende moment doe je dodelijke danspasjes in een Duits Opera-gebouw.



Pak aan, schavuit.



Wat is hij mager.

EARTHWORM

Inclusief Tips voor SNES en MegaDrive!

Earthworm Jim, de heldhaftige worm uit de januari-PU, is nu ook uit op de MegaDrive en het lijkt me een goed moment om die versie te bespreken en je meteen wat extra tips & truuks te geven voor beide games! De worm is in ieder geval weer helemaal terug en klaar om koeien te lanceren, vervelende katten op te blazen en natuurlijk Fikkie tot moes te schieten. En de vraag: is de MegaDrive-versie net zo leuk als de SNES-versie?


Lekker Bungee-jumpen.



Breng het hondje veilig thuis.



Laat je vallen in de grot.



Even bijtanken.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Extra level!
- ▲ Ook hier prachtige graphics
- ▲ Moeilijk
- ▲ 1995 begint goed

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Shiny Entertainment / Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 03440-16580

9

De MegaDrive-versie van Earthworm Jim is zeker zo goed als de SNES-versie. Tof dat er nog een extra level in zit! Het enige nadeel is dat de besturing tijdens het Jet-bike racen iets te gevoelig is maar dat maakt het lekker moeilijk. De graphics blijven een lust voor het oog. Het belangrijkste is echter dat het beste platformspel van dit jaar nu ook voor MD-bezitters beschikbaar is. En ja, Jim blijft een hele echte held.

BJØRN



EXTRA MD-LEVEL!

Tot mijn verrassing blijkt de MegaDrive-versie van Earthworm Jim niet helemaal hetzelfde als de SNES-variant. De eerste paar levels: 'New Junk City', 'What the Heck?', 'Down the Tubes' en 'Level 5' (met sublevel) zijn identiek maar de MegaDrive heeft een extra bonuslevel! Het level heet Intestinal Distress en speelt zich af onder de grond waar gevaarlijke wielen proberen Jim te verpletteren. In een volgende PU misschien een compleet overzicht van dit level.

POWER-UPS!

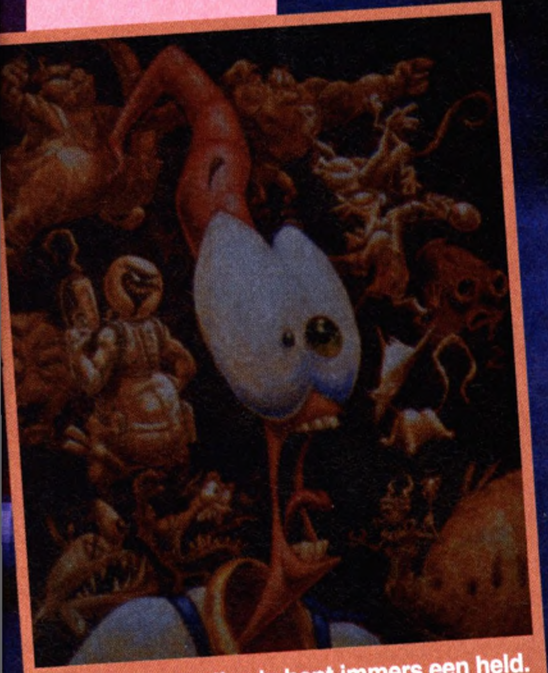
Zowel in de MD- als in de SNES-versie kun je verschillende Power-Ups en 1-Ups krijgen. Soms zie je rond Jim een twinkelend effect als je op een bepaalde plek komt. Dat betekent dat er ergens anders iets gebeurt, iets dat je niet kunt zien. Voorbeeld: In 'New Junk City' kom je, nadat je de koe hebt gelanceerd, terecht in een doolhof van banden, met als eerste obstakel een hoge stapel met een soort grot erin waar energie en munitie Power-Ups liggen. Daar kun je zo niet bij. Klim naar de top van de berg en spring naar de bruine platforms. Pak met je zweep de haak en slinger naar links, pak nog

JIM

een keer de haak en slinger naar de kabelbaan. Glij met de kabelbaan naar beneden en spring op de kabelbaan daaronder. Laat los als je in de grot met Power-Ups bent. Als je goed kijkt, zie je nu het twinkelende effect! Oké, er is dus iets gebeurd. Er is namelijk een extra leven zichtbaar geworden. Wil je die hebben: ga dan naar de top van de rolbaan, spring naar rechts, loop tot je niet meer verder kunt, klim naar boven, slinger naar links, slinger nog een keer naar links, vanaf het touw dat boven de rolbaan hangt, kun je nu het extra leven pakken!

SNES EN MD TIPS!!!

Helaas heb ik op deze pagina niet zo veel plaats, maar ik geef je nog een paar tips: Druk altijd eerst op START zodat het spel pauzeert, dan kun je de codes intoetsen en druk dan weer op START. Met de eerste code kun je het eerste level overslaan en meteen in 'What the Heck?' belanden: SNES: Y, X, Y, X, A, B, A, X. MegaDrive: L, R, A, B, C, L, R, A.
De tweede code geeft je weer volle energie. Je kunt deze maar één keer per level gebruiken! SNES: A, B, X, Y, Y, X, B, A. MegaDrive: A, C, C, A, B, B, A, C.
De laatste is een Game Genie code voor de MegaDrive: GC3C-JA4C geeft je oneindige munitie. Meer codes zullen zeker volgen, dus blijf de PU lezen!



Niet zo angstig Jim, je bent immers een held.

WWF RAW

Er kwam na de publikatie van mijn recensie WWF Raw voor de MegaDrive een hoop verontwaardigde post binnen op de PU-redactie. De worstel-freaks konden het niet bevatten dat ik hun WWF-helden afschilderden als volkomen idioten. Maar dat zijn ze wel, toch?



Zijn dit idioten of niet?

OPGEDIRKTE GORILLA'S

Volgens mij hoef je geen Einstein te heten om in te zien wat een bespottelijk opgedirkte gorilla's deze WWF'ers zijn. Maar goed, smaken verschillen. Persoonlijk vind ik er in elk geval geen moer aan om op TV naar zo'n theatervoorstelling te kijken. Volwassen mannen die zich verkleden als clowns en doodgravers en vervolgens net gaan doen of ze elkaar een aframmelingen geven. Kijk als het nou echt was dan sloeg het tenminste nog ergens op maar het is niet meer dan een goedkope circus-voorstelling.

GENIETEN

In mijn spelcomputer is het een ander verhaal. Ik geniet nog steeds met volle teugen van WWF Raw op de MegaDrive en ook deze Game Gear versie kan mijn goedkeuring wegdragen. Ondanks dat de mogelijkheden ietsjes minder zijn, hoeft de Game Gear-versie van WWF Raw in een hoop opzichten nauwelijks onder te doen voor de Mega-Drive-uitvoering.
Het grootste manco is uiteraard de grootte van het beeldscherm. Aangezien de ring en het publiek al veel ruimte opeisen, blijft er weinig over voor de worstelaars. Dit maakt het vechten, zeker in de Survivor mode (vier tegen vier), een bijna onmogelijke opgave. Een ander probleem is dat WWF Raw snel gaat vervelen. Dat probleem had ik in mindere mate op de MegaDrive aangezien daar ook een two player mode opzat. Maar als je eenmaal lekker aan het knokken bent dan lap je al die nadelen aan je laars.

Het is dan wel geen SFII of MKII, maar WWF Raw is toch lekker ruig en relaxed te spelen. Net als bij de MegaDrive kun je ook hier lekker buiten de ring stoeien en je tegenstander zo nu en dan met een zetel of emmer op het hoofd rammen. Al met al is de Game Gear-versie een aardig spel dat toch het meest door die echte worstel-freaks gewaardeerd zal worden.

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	7°

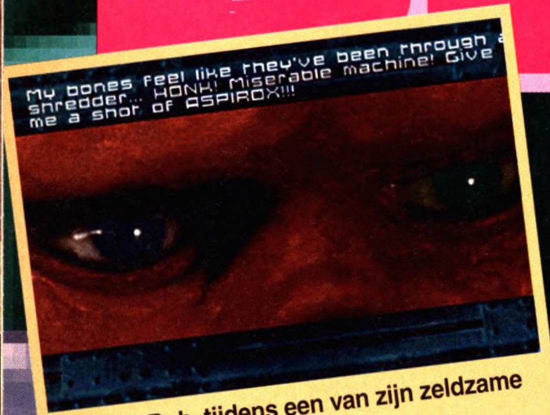
- ▲ Soepele bediening
- ▲ Ruig
- ▼ Onoverzichtelijk
- ▼ Hoge vervelingsfactor

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1.800
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

7

COMMANDER BLOOD

Bob Morlock is net 800.432 jaar oud geworden. Zijn laatste wens is de big bang te beleven. Daartoe moet hij door verschillende zwarte gaten vliegen met een speciaal ruimteschip, de ARK. Het is aan Commander Blood om de zwarte gaten te vinden en zo de laatste wens van de oeroude Bob in vervulling te laten gaan. Doen we toch effe voor je, ouwe!



Kapitein Bob, tijdens een van zijn zeldzame wakkere momenten.



Praatshow-host Yoko (volgens sommigen gewoon een rat met een slurf).

BIOGEWETEN

Blood staat er op zijn missies niet alleen voor. Altijd heeft hij gezelschap van Honk, het bijdehante biogeweten van Bob's ruimteschip en adviseur van kapitein Blood. Uitermate irritant vond ik dat de gesprekken, vooral die met Honk, vaak erg lang duren. Hij kan de onbelangrijkste informatie eindeloos herhalen. Dan zit er niets anders op dan het cyber-new age interieur van het ruimteschip te bewonderen en te wachten tot adviseur Honk is uitgepraat. Desondanks heeft Honk een belangrijke functie; als hij niet af en toe zo bijdehand en wantrouwend zou doen, dan zou dit spel wel een beetje te zoet worden. Want er kan je weinig gebeuren tijdens het spelen.

KLEUREN VERTRAGEN

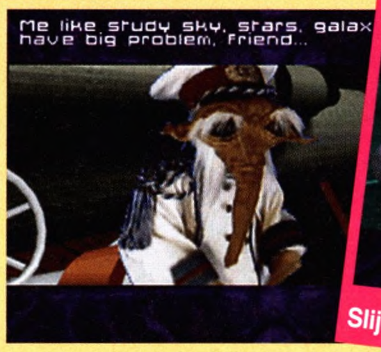
Via allerlei opdrachten moet de speler de zwarte gaten vinden. Deze niet zo moeilijke opdrachten brengen je langs vreemde planeten en zeer vreemde lieden. Door elkaar vloeiende kleuren maken het de eerste paar keer spectaculair. Maar als je eenmaal in het spel zit, vertraagt het de boel alleen maar. Je reist door met een griezelige blauwe hand te tikken tegen oranje rode ballen. Deze ballen rollen dan naar een planeet en via het domein van een soort ruimtewalvis vlieg je zo van planeet naar planeet.

OUD EN STIJF

De speler krijgt hints en tips via de scheepstelefoon en de scheepsmodem. Door middel van een modem kom je in contact met 'andere' spelers, die volgens Honk heel erg goed zijn. Niet dus, al krijg je zodoende wel een leidraad wat je moet doen en waar je heen moet. Van kapitein Bob zelf hoef je weinig te verwachten. Hij is maar één keer per jaar zo'n 10 minuten wakker. (Wat wil je op die leeftijd?) Voor de rest van de tijd is Bob ingevroren, maar voor belangrijke zaken mag je hem ontdooien.

OLIFANTEN OF RATTEN?

De ruimtewezens die je tegen komt zijn over het algemeen heel schattig. Mijn absolute favorieten waren de Izwals, een soort pluizige zeer vriendelijke olifanten. Adviseur Honk dacht daar echter anders over. Hij noemde de Izwals onbetrouwbare ratten. Maar ja, Honk vertrouwt nu eenmaal niemand. Niet alle ruimtewezens zijn trouwens lief en aardig. Zo zijn er robotten van het onaardige soort die meteen klaar staan om je naar de ruimtehemel te blazen met hun geavanceerde wapens. In wreedheid doen deze mechanische monsters alleen onder voor die andere gesels der internationale ruimte: middenstanders en quizmasters.



Yes, you have big problem.



Slijmerds!

Ik heb nog nooit zo'n melig raar spel gespeeld. De graphics zijn mooi en de stemmen, vooral die van de Izwals, zijn ontzettend leuk. Het lijkt erop dat dit spel niet ontwikkeld is als een spannende adventure maar vooral voor de fun. Wat meligheid en bizarheid betreft, doet het sterk denken aan het 'Transgalactisch Liftershandboek', en dat is, zoals je wellicht al begreep, een groot compliment.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Melig

▲ Izwals

▼ Gesprekken duren soms ontzettend lang

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemvereisten: 486-33, 4Mb RAM, 6 Mb schijfruimte, muis, Double speed CD-ROM-speler
Fabrikant: Mindscape
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7⁵

DRAGON LORE
The Legend Begins

Volgens bepaalde filosofen is de wereld met alles wat zich daarop afspeelt, in werkelijkheid een serie fragmenten uit een drakendroom. Maar wat gebeurt er als deze draak een nachtmerrie heeft?


Pleegpapa wordt niet graag tegengesproken.

KNIGHT WERNER
Onze hoofdpersoon in dit Fantasy-adventure is de achttienjarige Werner. Hij heeft net gehoord dat de man die hem opgevoed heeft niet zijn echte vader is. Zijn echte vader, Axel von Wallenrod, een Drakenprins, is dood. Toen Werner net geboren was, is Axel vermoord door Haagen von Diakonov. Werner moet nu naar kasteel Wallenrod om daar een Dragonknight te worden. Ze hebben hem hard nodig nu de Orcs en de demonen zich weer roeren.


Ex-boerenknecht Werner.

MOOIE BEELDEN
Het bijzondere van dit spel is dat de graphics in het intro niet verschillen van die van het spel. Meestal krijg je na een mooi intro een spel van veel mindere beeldkwaliteit voorgeschoteld. In dit geval blijft het beeld even mooi; echt een grote stap voorwaarts dus voor de spelende mens. Helemaal 'interactief' is het spel helaas niet. Sommige gedeelten, zoals wanneer je lange stukken moet lopen, gaan automatisch. Desondanks blijven er genoeg mooie beelden over waarbij je wèl alles zelf moet doen.

KOE OP ZAK?
Waar er veel aandacht is besteed aan de graphics, is de besturing wat omslachtiger. Het spel wordt helemaal met de muis gespeeld met uitzondering van de Esc-knop om het menu op te roepen. Je doet verder alles met de cursor in de vorm van een draakje: lopen, dingen in en uit je inventory halen, dingen gebruiken enz.
Het draakje geeft ook aan wanneer er iets bijzonders in de buurt is. Zijn er dingen die te groot zijn voor je inventory -zoals een koe die je op stal moet zetten- dan blijft de koe, waar je ook gaat of staat, in beeld. De eerste keer dacht ik nog dat mijn computer vastgelopen was, tot ik de desbetreffende koe eindelijk op stal kon zetten (ja, lach maar, het is echt niet leuk om werkelijk overal door een koe achtervolgd te worden).

BOEREN LEVEN KORTER
Hoewel de puzzels niet zo heel moeilijk zijn, is regelmatig saven een must want Werner is snel dood. Hij is tenslotte nog geen Dragonknight maar slechts een gewone boerenknecht en die hebben nu eenmaal geen tig levens. Wat ik zeer bevorderlijk voor het inlevingsvermogen vond, is dat de makers van dit spel niet hebben geprobeerd de spanning te verhogen door een begeleidend muziekje. Stilte, fluitende vogels en rochelende skeletten zijn de enige zaken die je hoort. De enige muziek hoor je tijdens het intro; een beetje klassiekerig maar dan van het zwaardere soort, en goed passend bij de heavy duty drakenmeester waartegen je het in dit spel moet opnemen.


Otto's huisdier.


Louterend vuur voor de onvoorzichtige speler.


Altijd naargeestig die grafheuvels.

Mooie graphics, een verhaal dat mij wel ligt, geen suffe muziekjes tijdens het spelen. Kortom een spel dat de moeite waard is. Wel jammer dat dit mooie spel voor een wat ouder publiek bedoeld is. Dragon Lore is voor spelers, volgens de doos tenminste, vanaf 15 jaar. Alsof je als 10 of 12-jarige geen mooie graphics kunt waarderen of drakenmeesters kunt bestrijden...

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Mooi!
- ▲ Aardig verhaal
- ▲ Klinkt goed
- ▼ Omslachtige besturing

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemvereisten: PC 486-33, 4Mb RAM, 8Mb schijfruimte, DOS 5.0 , muis
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8[1]

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Nu ben ik niet zo snel onder indruk van spelletjes die worden aangeprezen alsof ze het mooiste zijn dat ons ooit is overkomen, maar het gebeurt een enkele keer dat de schreeuwerige promotie ook daadwerkelijk recht doet aan het beschreven spel. Zoals bij het nieuwste voetbalspel voor de SNES, International Superstar Soccer.

CONCERT-PIANIST

Dachten we met z'n allen dat na de stortvloed van voetbal sims rond het WK, de elektronische voetbalmarkt wel verzadigd zou zijn, niets blijkt minder waar. Als voetbaltopper van 1994 bleef voor mij het weergaloze Kick Off 3 als een doelpaal overeind staan. Een van de weinige minpuntjes van deze game was misschien dat het voor nieuwe spelers ietwat ontoegankelijk was. Kick Off 3 vereist nu eenmaal de virtuositeit van een concertpianist om een balletje in het net te krijgen. Daarmee doel ik op de controls, die zeer ingewikkeld zijn en daardoor menig Seedorf in de dop moet hebben afgeschrikt.

Maar voor iedereen, waarvoor het meesteren van Kick Off 3 iets te veel voeten in de grasmat heeft, is er nu International Superstar Soccer van Konami. In ISS blijft de schitterende aktie bewaard, zonder dat daar de meest vingerbrekende toeren aan te pas hoeven te komen. Met de B-knop pass je de bal richting dichtstbijzijnde speler en als je dit een beetje onder de knie krijgt, kaatst de bal in no time van de verdediging naar de aanvallers. Ben je een dribbelaar, dan gebruik je de Y-knop voor de benodigde versnelling. Vervolgens kap je de laatste verdediger uit om met de X-knop een verwoestend geleid projectiel op het doel af te vuren. Als je de D-pad niet beroert, kun je met de A-knop de bal opwippen en wederom met de X een volley plaatsen.

TACKLES

Ook in verdedigend opzicht staat ISS zijn mannetje. Wanneer je niet in balbezit bent, gebruik je de B-knop om een stevige tackle in te zetten. Zorg er wel voor dat je je tegenstander op dat moment niet van achteren nadert, want ook in ISS wordt een smerige overtreding bestraft met een gele kaart. Heerlijk!

Een aparte pluim is naar mijn mening weggelegd voor de scenery en achtergrondgeluiden van ISS. Het is prijsschieten op de fotografen, die achter het doel van je tegenstander wachten op een mooi doelpunt. Je kunt ze met een welgemikt schot naar de EHBO-boeg schieten. Ook het publiek en haar gejoel past zich aan de sfeer van de wedstrijd aan. Als je tegen de Brazilianen speelt, klinkt de samba en bij Oranje wordt de klompendans uitgevoerd.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Overtredingen
- ▲ Omhaal
- ▲ Diepe pass
- ▼ Geen echte spelersnamen

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125

8³

International Superstar Soccer is verbazend genoeg een juweeltje te noemen, want we dachten dat er geen voetbalsim meer kon worden uitgebracht die ons zou verrassen. Het tegendeel blijkt dus het geval. Ik beveel dit spel speciaal de mensen aan die geen zin hebben om eerst de blaren op hun vingers te voetballen voor ze een beetje kunnen meekomen in de eredivisie van de videospelletjes. Een kanjer van een spel.
MICHAEL




Ein Freistoss.


Ein Faul.


Ein Schuss.


Ein Scheisstorschutzer.



Und wiedermal ein typisches Deutsches tor.



RISTAR

Sinds ik voor de PU schrijf, heb ik ontmoetingen gehad met digitale kikkerdrillen, elektronische super konijnen en interactieve Dino's. Nu mag ik een wandelende zeester aan mijn kennissenkring toevoegen. Althans ik denk dat de hoofdrolspeler van het MegaDrive platformspel Ristar een zeester is, maar helemaal zeker weet ik het niet.

OUWE KOEK

Ik zal je maar niet vervelen met het gebruikelijke verhaal van het kwaad dat in een ver afgelegen heelal het leven van de bewoners verziekt en dat jij, dit keer in de gedaante van een acrobatische zeester, de wereld voor de ondergang moet behoeden. Ouwe koek dus.
Oké, in het eerste level, Planet Flora, wandelt Ristar door een speels decor dat enigszins lijkt op een tuin, of een buitenaards woud of... wat doet 't er eigenlijk toe! Ristar wandelt in ieder geval en komt uiteraard allerlei vervelende ettertjes tegen die hij onschadelijk moet maken. Gelukkig beschikt onze held over veerkrachtige benen en telescopische grabbelhandjes die goed van pas komen om de vele obstakels te overbruggen.
Voor de verandering beschikt de held niet over wapens maar schakelt zijn tegenstanders uit door ze met zijn grijpgrage handjes flink beet te pakken en over zijn hoofd, als een basketbal te laten stuiteren.

ONDUIDELIJKE TYPES

Overigens is het totaal onduidelijk wat de verschillende boosdoeners precies voor types zijn. De ene is blauw en rond en loopt voortdurend in de weg, de ander is geel met rood en verstopt zich voortdurend in het struikgewas en zo nu en dan verschijnt er een agressieve vogel ten tonele. Maar dat mag de pret niet drukken.
Ristar gebruikt zijn telescopische armen niet alleen om de vreemde vijanden te doen stuiteren, ze komen ook van pas als hij een ravijntje over moet of een steile wand of een boom moet beklimmen. Zo nu en dan komt hij prikkelbosjes tegen die hij alleen kan ontwijken door met een grote sprong naar een boomstam te grijpen en zich over de doornen heen te slingeren.
Een enkele keer is een plateau zo hoog dat zelfs benen en telescopische armen niet genoeg zijn. In plaats van z'n ledematen maakt Ristar dan gebruik van de slingerhengsels die her en der in de bomen zijn verspreid. Deze slingerhengsels zijn overigens niet meer dan een uitstekende staaf waar Ristar zich aan vastklampt en dan in het rond geslingerd wordt. Het moment van loslaten bepaald waar onze held landt.

OPPASSEN!

Uiteraard zijn er de nodige PowerUps te vinden. Meestal bestaan ze uit een schatkistje verstopt op een moeilijk bereikbare plaats. Aan het einde van het eerste level kom je nog een keer zo'n slingerhengsel tegen. Hoe hoger je komt des te meer bonuspunten. In de opvolgende levels neemt het aantal vijanden aanzienlijk toe. Bovendien zijn de wezens agressiever in hun aanvallen. Oppassen geblazen dus!



Wist je dat zeesterren kunnen springen.



Swingen! Waar die armen al niet goed voor zijn.



Soms kan het heel koud worden.



Help ik val!

RAPPORT

GRAPHICS	7³
GELUID	7²
ORIGINALITEIT	5⁹
SPEELBAARHEID	6⁷

▲ Graphics oké
▲ Geluid oké
▼ Het zoveelste saaie platformspel

Ik val in herhaling maar Ristar is het zoveelste platformspel zonder enige originaliteit. Bovendien is het me nauwelijks duidelijk wat mijn missie nou eigenlijk is en herken ik de vijanden soms niet. Graphics en geluid zijn oké maar Ristar hapert inhoudelijk. Kortom het is nauwelijks de moeite waard.
DAVID

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,00 Bfr.ca.2320
Fabrikant: Cirtech
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

6⁸



LITTLE BIG

Rare jongens toch, die Fransen. Maken ze een fantastisch spel, geven ze het een kinderachtige titel en dito intro. Maar vergis je niet: Little Big Adventure is een klasse apart en zou wel eens een nieuwe standaard in het adventure-genre kunnen inhouden.


Fraai vliegdraakje.

DOKTER FUNFROCK

De hoofdrolspeler in dit avontuur is ene Twinsen, een vertegenwoordiger van een van de vier rassen die deze spelwereld bevolken. Baas over de planeet is Dr. Funfrock, een chagrijnige dictator die alleen bang is voor de godin Sendell. In een droom krijgt Twinsen het verzoek van deze godin om de planeet te bevrijden. Funfrock ontdekt dat Twinsen een droomontmoeting had en voor de zekerheid sluit hij de ongehoorzame burger op in een gesticht. Het spel begint.

FLASBACK IN THE DARK

Meteen al aan het begin wordt duidelijk waarom dit zo'n bijzonder spel is. Dat zit hem namelijk in de manier waarop je Twinsen kunt laten bewegen. Er zijn vier verschillende gedragswijzen die je met een enkele druk op een functietoets kunt activeren: normaal, atletisch, agressief en discreet. Bij elke gedragswijze hoort een aantal bewegingen die je uitvoert door de pijltjestoetsen in combinatie met de spatiebalk te gebruiken.

Zo kun je Twinsen laten springen door hem in de atletische stand te zetten, vechten doet hij in de agressieve mode (naar keuze automatisch of met de hand), om te sluipen schakel je over naar discreet en gewoon lopen, praten en dingen oppakken doe je in de normale stand.

Dat klinkt op zich misschien allemaal niet zo bijzonder, maar je zou Twinsen moeten zien bewegen om te begrijpen wat ik bedoel. Hij beweegt namelijk zo overtuigend dat ik zelfs de neiging had om Twinsen te laten uitrusten nadat ik hem een flink eind had laten rennen. De beste vergelijking is Alone in the Dark gecombineerd met Flashback. Voor wie deze twee titels kent, moet dit genoeg zeggen.

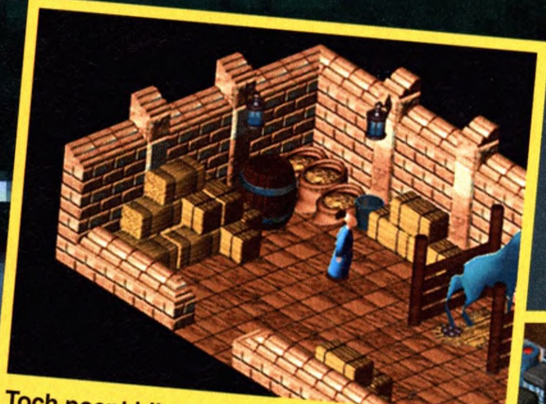
HERHALING

Wat ook heel fraai is in dit adventure, is de grote zorg voor details. Op bedden liggen kussens en dekens, in bibliotheken liggen boeken opengeslagen op leestafels, in de parken is het gras netjes gemaaid en staan de bloemen er fris bij. Het is allemaal een lust voor het oog. Het aardige is ook dat de details niet slechts tekeningen zijn, maar echte voorwerpen waar je omheen kunt lopen en die je zonodig kunt oppakken om in je inventory te stoppen. Zelfs de geluiden zijn zo gedetailleerd dat je kunt horen of je op steen of op gras loopt. Als je op de bloemen stapt, dan beginnen ze zelfs uit protest te piepen.

Iets minder realistisch is dat tegenstanders die je hebt neergeslagen in het niets verdwijnen en dat de bewoners van deze wereld een bijzonder slecht geheugen hebben. Teksten worden gewoon herhaald bij een tweede keer vragen (niet van "Dat heb ik je al gezegd.") en vaak krijg je zelfs ongevraagd dezelfde informatie die je al eer-


Ondanks de mooie tulpen bleef de d onbewogen.


Elke avond weer die lastige keuze.


Toch poept hij als elk ander paard.


Verboden in te lopen, eikel!


Verscherpte controle bij de grens.



Yep, tijd voor een stevige borrel.



Nee, ik heb al een boek.

der had gehoord. Nadat je een onschuldig persoon in elkaar hebt geslagen, kun je rustig de kamer uitlopen en weer naar binnen gaan. Dan is het alsof er niets is gebeurd, het slachtoffer heeft weer volop praatjes en zelfs opgepakte voorwerpen liggen opnieuw voor het oprapen. Dit laatste is waarschijnlijk een vergissing van de makers, al is het wel lekker makkelijk. Je geld, je energie en je magic kun je altijd maximaal krijgen door gewoon tig keer dezelfde kamer in en uit te lopen.

SLACHTOFFERS MET GEHEUGENVERLIES

Ook jammer vond ik het dat tegenstanders altijd maar een klein stukje achter je aan komen; geef een tegenstander een klap en loop een stukje achteruit. Het slachtoffer loopt je een paar meter achterna en draait zich vervolgens om alsof je er helemaal niet bent. Niet bepaald realistisch, maar wel lekker makkelijk bij het verslaan van de sterkere tegenstanders. Van hetzelfde merkwaardige principe is sprake als je onschuldige burgers in elkaar mept. Dit kun je rustig doen terwijl er allerlei soldaten omheen staan. Zij zullen niets doen en pas reageren als je een van hen pakt. (Mmmh, misschien toch wel behoorlijk realistisch.)

NIET VECHTEN MAAR RENNEN

Niet overal in het spel is overigens sprake van die merkwaardige herhalingen. Vaak liggen voorwerpen bij een tweede keer proberen op een heel andere plaats en ook de bewoners van deze spelwereld hebben de neiging regelmatig van positie te veranderen. Ook heel aardig: in het begin heb je de neiging om de weg vrij te maken door elke mogelijke vijand eerst uit beeld te slaan. Na een tijdje kom je er dan achter dat het vaak veel zinvoller is om over te schakelen naar de atletische stand en eenvoudig keihard langs de tegenstander te rennen. Heb je pech, dan schieten ze je in de rug, maar vaak gaat het goed en kun je op deze manier de nodige energie besparen.

HUH?

Hoewel ik op dit spel de nodige kritiek heb, valt dat allemaal in het niet als je eenmaal begonnen bent. Makkelijk is het echt niet en de bewegingen van Twinsen blijven fascineren. M'n grootste kritiek betreft dan ook iets wat op zich niet zo veel met het spel te maken hebt, namelijk het save-game systeem. Hoewel het spel automatisch schijnt te worden gesaved, snapte ik er hoe langer hoe minder van. Soms kwam ik uit op dezelfde plaats waar ik was doodgegaan (logisch) maar vaak genoeg herstartte het spel op een heel andere plaats. Soms hield ik daarbij de gevonden voorwerpen en soms was ik alles kwijt. Ook bleek het niet mogelijk om een nieuw spel over een oud spel heen te bewaren. Iedere keer moest ik het een andere naam geven en moest ik uiteindelijk maar afwachten wat er nou precies was bewaard. Kortom, het bewaarsysteem maakt het spel onnodig moeilijker dan het al is en wordt al snel behoorlijk irritant. Desondanks wil ik zelfs hierover niet al te moeilijk doen want nogmaals, als je Twinsen in aktie ziet, dan ben je hoe dan ook direct verkocht.

RAPPORT

GRAPHICS	9^0
GELUID	8^0
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	9^0

▲ Gedetailleerde werelden

▲ Eenvoudige bediening

▼ Onbegrijpelijk save-game systeem

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Systeemvereisten: PC 486-25, 4 Mb RAM, 11 Mb schijfruimte, SVGA, single speed CD-ROM speler. Soundblaster compatible geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Electronic Arts / Adeline Software International
Importeur: Omega
Tel.04754-87444

8^5

Een digitale poppenkast van de bovenste plank. Spannend en onderhoudend vanaf het eerste moment. Laat je vooral niet misleiden door het kinderachtige intro en dito verpakking, want nog nooit hebben avonturiers zo goed bewogen in zo'n gedetailleerde wereld. Het blijven rare jongens, die Fransen, maar toffe spellen maken, dat kunnen ze!

BEN



Hoog en high, zullen we maar zeggen.



Hela, niet op m'n schoenen kotsen, smeerlap!



BRU

Gezegend allen die dwalen langs de paden der dwazen. Neem uw controlpad op en toon uw beheersing. Want het is beter de wapens te laten rusten, als de aardse problemen kunnen worden opgelost middels de gameconsole in plaats van met wapengekletter. Rol uw meditatiekleed uit en bereid u voor op de krachtmeting die gaat komen. Ware verlichting is alleen weggelegd voor de krijgers die hun knuisten ontspannen in plaats van er meteen op los te rammen.



Iwan: "w
(Oud Ru



King of Rock 'n Roll.

ECHTE KRIJGERS...

Echte krijgers kennen angst, want dat is wat zij hun tegenstanders inboezemen. Echte krijgers kennen kracht, want die hebben zij nodig. Echte krijgers kennen hun controlpad, want dat is hun wapen. Echte krijgers verplaatsen zich in hun tegenstander, want alleen zo leren zij hem kennen. Echte krijgers verslaan eerst zichzelf, want alleen zo kunnen zij hun tegenstander overwinnen. Echte krijgers begrijpen hun tegenstander, want zo verslaan zij hem. Stop de Brutal-cart in je console en laat de slachting beginnen!

SCHIJN BEDRIEGT

Brutal lijkt op het eerste gezicht een doodnormale one-on-one beat'm up, maar als zo vaak blijkt weer eens dat schijn bedriegt. De vechters uit Brutal lijken allemaal rechtstreeks ontsnapt uit Artis, maar waar gewone dieren waarschijnlijk op zoek waren gegaan naar een lekker hapje, hebben deze beesten eerst een cursus martial arts gevolgd. Vervolgens werden ze uitgenodigd door de Dali Lama om op een toernooi hun vechtkunsten te tonen en zich met elkaar te meten.

DE BEESTENBENDE

Ik zal de beestenbende even voorstellen.
Zo hebben we Kung-Fu Bunny, die zich bekwaamd heeft in de shaolin-stijl van de ontspannen poot. Hij is vriendelijk en meelevend. Zijn drang om anderen te helpen, wordt veroorzaakt door zijn verlangen om zelf geholpen te worden. Zijn Kata's zijn: De Dans der Doden, De IJzeren Vuist en De Duivelse Kus. Het motto van Kung-Fu Bunny is: 'Angst kennen geeft moed.'
Tai Cheetah vecht volgens de Tai Chi Chuan-stijl. Hij is toegewijd aan allen om hem heen, maar meedogenloos en koud voor hen die hij beschouwt als z'n vijand. Te vaak heeft hij anderen zien triomferen en hoogmoedig zien worden. Hij is gematigd in zijn streven, maar zijn geluk is groot. Zijn Kata's zijn: De Verlichte Wind, De Vuist Uit Het Noorden en De Weg Van De Kraanvogel. Zijn motto is: 'Iemand les geven is verantwoordelijk voor hem zijn.'
Kendo Coyote is een Kenjutsu-specialist. Hij is een echte kampioen. Het maakt niet uit wat voor tegenslagen hij op zijn weg ondervindt, hij overwint. Zijn zelfvertrouwen maakt hem soms wat roekeloos. Hij ontzegt zichzelf geen enkel pleziertje. Zijn Kata's zijn: De Vijf Ringen, De Ki Kracht en De Hapkido Kata. Zijn motto is: 'Ik ben terug!'
Rhei Rat's stijl is Thai Boxing. Hij heeft een hekel aan domoren. Maar een nog grotere hekel heeft hij aan opscheppers, die hij dan ook graag vernedert. Rhei spreekt weinig, want hij kent de antwoorden op zijn eigen vragen. Zijn Kata's zijn: De Tsumai, De Muay Thai, De Bliksem en De Waanzin. Zijn motto is onbekend.
Prins Leon de Leeuw vecht volgens de Tan Ku-stijl. Hij vergeet nimmer zijn schulden en niets stopt hem om onrecht te wreken. Zijn kracht is niet te evenaren, maar hij vindt het moeilijk om zich op meer dan één ding te concentreren. Zijn Kata's zijn: De Razernij Van Binnen, De Leeuw Ervaring en De Wilde Slee. Zijn motto is: 'Ik heb maar één rechter: de wereld.'
Foxy Roxy's bijnaam is 'Indrah Prashmet' en haar stijl is Pencat Silat. Zij is vrolijk en speels, neemt de dingen niet al te serieus en is altijd op zoek naar afleiding. Ze is de beschermer van de zwakken. Haar Kata's zijn: De Kuntao Kata, De Pencat Silat Geestworp en De roep Van De Lotus. Haar motto is: 'Om anderen geven, is mijn grootste geluk.'
Iwan de Beer vecht volgens de Russisch/Militaire stijl, een soort kruising tussen worstelen en houthakken. Hij is nuchter en kan niet tegen stilzitten. Hij staat met beide benen op de grond en heeft geen begrip voor sukkels die niksen. Zijn Kata's zijn: De Kracht Uit Het Noorden, De Jab Al Nar en De Wereldrazernij. Zijn motto is: 'Je kan rusten als je gestorven bent.'
De organisator van het toernooi is zoals ik al zei de Dali Lama. Er is vrij weinig bekend over deze spugende meester, behalve dan dat hij



Tai Cheetah: "Grrooaa

TAL



agt, die wint"
h gezegde).



Maar Rhei Rat heeft Iwan in no time afgestraft.



Kendo Coyote de Kenjutsu-specialist.

alle stijlen beheerst, waarvoor de individuele deelnemers hun hele leven hebben moeten trainen. Hij heeft meerdere lijfspreuken, waarvan er echter één niet onvermeld mag blijven: 'Soms is de hardste klap, de klap die het laatst gegeven wordt.'

ORIGINEEL

Brutal is een spel dat de traditionele one-on-one beat'm up in een nieuw jasje steekt. Weergaloze graphics en een originele aanpak maakt dat dit spel met kop en schouders uitsteekt boven wat er doorgaans aan knokspelletjes uitkomt. De verwerkte Oosterse filosofie kan zeer leerzaam zijn, ook al is het een beetje schrijnend dat juist de Dali Lama de eindbaas is.

In de echte wereld is de Dali Lama namelijk de geweld verafschuwende leider van de Tibetaanse monnikkenorde, die naar India gevlucht is voor de Chinese bezetters van zijn vaderland. Brutal onderscheidt zich onder meer van andere games door zijn special moves. Na drie overwinningen word je een special move voorgedaan. Je hebt drie kansen om hem perfect na te bootsen, lukt je dat dan beschik je in de volgende gevechten over de betreffende move. Om je een voorbeeld te geven van wat deze moves in houden: Prins Leon trekt zijn elektrische gitaar en versterker tevoorschijn om zijn tegenstander de ring uit te blazen met een muur van decibellen.

De Engelse film -en videokeuring schijnt dit spel ongeschikt te vinden voor kinderen onder de 18 jaar. Wat een sukkels! Dit spel is een kraker, maar wees niet verbaasd als de dierenbescherming even langs komt. Laat de slachting beginnen.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Trainen voor special moves
- ▲ Scenery
- ▼ Gewelddadige Dali Lama
- ▼ Lange passwords

SNES/ MEGADRIVE
Prijs SNES: ƒ 159,95
Bfr. ca. 2875
Prijs MegaDrive: ƒ 149,95
Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Gametek
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8



Sexy Roxy is perfect.



Foxy Roxy & Iwan de Beer.





Is dit een flightsim of een vechtspel.

ROCK 'N ROLL RACING

Voor alle wegpiraten die nog zonder rijbewijs zitten, vaders auto al in de prak hebben gereden en daardoor het komende jaar veroordeeld zijn tot huisarrest, is hier de oplossing. Rock 'n Roll Racing!

TOPPER

Ruim een jaar geleden reviewde ik dit onstuimige racespel al op de SNES en de hoge heren bij Interplay waren waarschijnlijk te druk bezig met deze SNES-versie om R&R Racing snel op de MegaDrive uit te brengen. Om je luie grijze cellen maar weer eens op te frissen, krijg je hier in Battle-track tempo nogmaals de ins en outs van het beste racespel dat ik tot nog toe ben tegengekomen.

BONUS-PLANEET

R&R Racing is een top-down racespel waar in elke heat vier wagens strijden om het eremetaal. Door hoog te eindigen verdien je centjes, waarmee je je strijdwagen kan upgraden of zelfs een nieuwe kar kan aanschaffen. Doel is de bonusplaneet Inferno te bereiken, maar voor je zover bent, zul je nog heel wat moeten sleutelen aan je voertuig.

R&R Racing is niet zomaar een lullig formule 1 spel, want de makers hebben nogal wat handicaps toegevoegd. Bovendien beschik je, in tegenstelling tot de gewone weggebruiker, ook over een arsenaal aan aanvalswapens. Met de A-knop vuur je een dubbel salvo raketten af op de rijders die je in de weg zitten. Elke keer als je de start passeert (een heat bestaat uit vier rondes), krijg je nieuwe munitie. Je kunt het aantal raketten uitbreiden door je geld na een gewonnen heat aan dit oorlogstuig uit te geven. Het bovenstaande geldt ook voor de mijnen. Met de C-knop drop je de ontploffende obstakels midden op de rijweg. In tegenstelling tot de raketten kun je ook zelf het slachtoffer worden van deze hulpmiddelen als je er in de volgende ronde bovenop rijdt.

KOPEN MET 'T KOPPIE

Naarmate je R&R Racing beter in je vingers krijgt, moet je je gewonnen prijzengeld goed overdacht gaan besteden. Tenminste als je wil vorderen naar de volgende planeten. De battle-track is weliswaar het best gepantserde voertuig, maar als je al je centjes hebt uitgegeven aan raketten, dan kun je de koop van zo'n racende tank gerust uit je hoofd zetten. Bij de eerste heats is het een goede tactiek om achter je tegenstanders te blijven hangen en hen te trakteren op een salvo "heatseekers". Word je zelf getroffen, zoek dan een her-en-der verspreid liggende verbanddoos op om je voertuig een beetje op te lappen.



Rock 'n Roll logo.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ The best!
- ▲ Duizend bommen en granaten
- ▲ Lekkere besturing
- ▼ Lang op MD-versie moeten wachten

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel. 023-420554

9

Hoewel de bloeddorstigen onder ons nu natuurlijk al likkebaardend deze pagina aflebberen, moet ik deze maniakken toch een heel klein beetje teleurstellen: R&R Racing blijft in de eerste plaats namelijk gewoon een racespel. En een bijzonder goeie ook. Het sturen, slippen, optrekken en remmen gaat zeer realistisch en zelfs zonder alle toeters en bellen van het oorlogstuig zou dit spel nog steeds met kop en voeten boven de competitie uitsteken. Ik heb eigenlijk maar één advies voor de wegpiraat in de dop: Plankgas!
MICHAEL





Two player split-screen.



Autootje kopen.

CARRIER ACES

In de Pacific werd tijdens de tweede wereldoorlog hevig gevochten tussen de Amerikanen en de Japanners. De console flightsim Carrier Aces speelt zich af in die tijd en op die plaats. De, hoofdzakelijk eenmotorige, toestellen worden vanaf vliegdekschepen gelanceerd om de vijand te decimeren.

TRAININGEN

Sims zijn meestal moeilijk. Gelukkig bouwden de makers een trainingsmogelijkheid in, en die heb je ook hard nodig. Er zijn vijf trainingen: Eén op één gevecht, duikbommenwerpen, torpedo aanval, vliegdekschip landing en straffing. Het scherm wordt horizontaal in tweeën verdeeld, een helft voor het vijandelijke toestel en een voor je eigen kist.
Op zich hoef je niet veel te doen behalve gasgeven, sturen en schieten. Deze sim is dan ook zeer beperkt. Bovendien merk je tijdens de trainingsmissies al snel dat je nauwelijks wat met de kist kunt doen. Als je hem naar links of naar rechts rolt dan zou je een strakke bocht moeten kunnen maken, maar nee hoor; de kist hangt flauw schuin en bochten draaien doet hij nauwelijks. Het was mij dan ook een raadsel hoe ik achter een vijandelijk toestel kon komen als ik voorop lag. Trek je de kist omhoog dan bereik je bij 1000 voet hoogte al het plafond. Waardeloos vliegen!


De eskaders trekken ten strijde.

MISSIES

Er zijn zes missies die min of meer allemaal op hetzelfde neerkomen. Of je moet een eiland in de Pacific verdedigen of het is de beurt aan jouw eskader om een Japans eiland te veroveren. Eenmaal het strijdtoneel gekozen dan behoor je een eskader samen te stellen. Uiteraard heb je een beknopte briefing over de missie ontvangen en aan de hand van het type aanval bepaal je welke toestellen en welke bewapening je wilt inzetten. De keuze is beperkt tot een viertal toestellen waaruit je een squadron kan samenstellen. Doe dit zorgvuldig en geef ze de juiste combinatie wapens en brandstof.

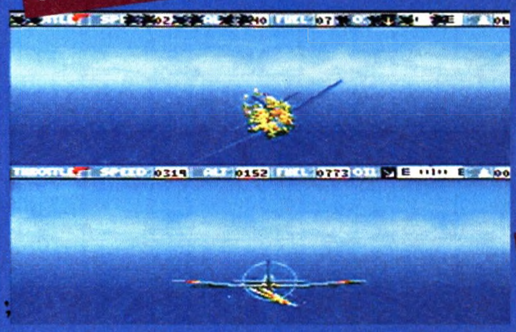
BEROERD

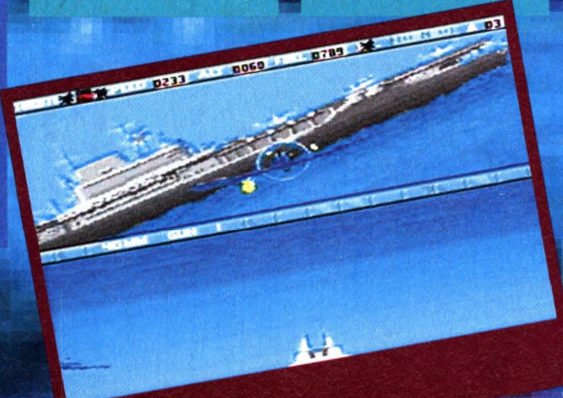
Carrier Aces kun je in je eentje of met z'n tweeën spelen. Speel je alleen dan neem je het op tegen de computer. Je krijgt als eerste een aardige animatie te zien van het opstijgen vanaf het vliegdekschip en vervolgens krijg je een geanimeerd overzichtskaartje van het strijdtoneel. De twee eskaders naderen elkaar en op het moment van confrontatie verspringt het scherm naar het gevecht. Kortom, jij moet een voor een alle toestellen vliegen. Zoals ik al zei, is de besturing van de kisten zo beroerd dat het mij niet lukte om achter de vijand te komen. Je zou daarvoor bijvoorbeeld een looping willen maken maar dat kan niet. Immers op een belachelijk lage hoogte van 1000 voet houdt de lol al op.



Carrier Aces introscherm.


Mooi weertje om een stukje te vliegen.


Shit, geraakt!


In de aanval.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Graphics
▲ Geluid
▼ Vlieg-eigenschappen

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

7²

Carrier Aces zou een verdraaid leuke console sim kunnen zijn geweest als het vliegen van de kisten niet zo beroerd en beperkt ging. De opzet van het spel, de graphics en de geluiden zijn goed. Maar helaas dus geen fatsoenlijke besturing. Kortom, Carrier Aces is geen hoogvlieger.

DAVID



CLAYFI

Judgement Clay





Goo Goo staat klaar met z'n goedendag om Blob tot blubber te slaan.



Frosty heeft z'n favoriete omgeving gekozen om Kangoo te verslaan.



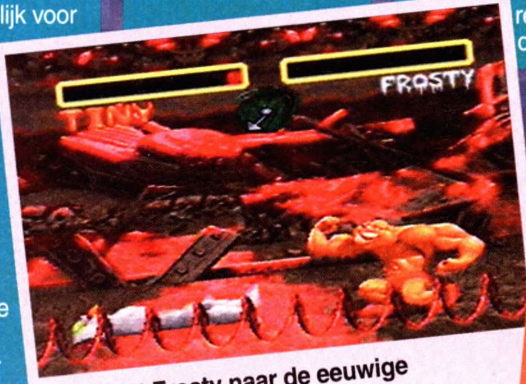
Op de bodem van de zee kun je Octo beter niet tegenkomen.

Het is weer zover! Een nieuw klei-tijdperk is aangebroken. Ruim een jaar geleden kreeg ik de eerste versie van Clayfighter onder ogen en ik was meteen verkocht. Zelden was humor en vechttechniek versmolten tot zo'n geweldig meesterwerk. Maanden achter elkaar ging ik de klei-vechters te lijf. Mijn vreugde was dan ook van onmeetbare grootte toen ik het vervolg van deze klassieker in handen kreeg.

UIT DE KLEI GETROKKEN

Dezelfde paarse meteoor die vorig jaar het vredige plaatsje Mudville overspoelde met een muterende kleimassa is weer actief. Verantwoordelijk voor deze kleitastrophe is de extremly mad scientist dr. Kiln. Met behulp van zijn genetisch gemanipuleerde snot heeft hij de snel groeiende kleimassa in zijn macht gekregen.

Maar waar machthebbers zijn is oppositie. Acht uit de klei getrokken creaturen zijn uit op de troon van dr. Kiln. Stuk voor stuk gevaarlijke wezens die geen genade kennen. Wie van de acht uiteindelijk dr. Kiln zijn plaats in moet nemen, is uiteraard geheel afhankelijk van jouw capaciteiten en keuzen. Zodra je je keuze gemaakt hebt, begint de strijd. Alvorens je je de meester der kleivechters mag noemen, moet je tien tegenstanders verslaan. De acht die je al kent uit deel 1 plus Mr. Frosty's tweelingbroer Ice en één van de acht die energiek genoeg is om het nog eens te proberen. Jammer genoeg tref je aan het eind niet de boosdoener Dr. Kiln zelf, maar dat mag de pret niet drukken.



Tiny slaat Frosty naar de eeuwige sneeuwvelden.

TELEURSTELLING

Clayfighter 2 is natuurlijk meesterlijk. Laat daar geen twijfel over bestaan. Het is één van de meest geslaagde pogingen om een vechtspel komisch en toch goed speelbaar te maken. De vraag blijft natuurlijk; wat maakt deel twee beter dan z'n voorganger? Daarin ben ik enigszins teleurgesteld. Er zijn dan wel vijf nieuwe klei-meesters toegevoegd maar daarmee is de kous dan ook af. Het is natuurlijk pure armoede wanneer je in één spel twee keer tegen dezelfde tegenstander moet vechten. En het is helemaal een teleurstelling dat wanneer je eindelijk het einde haalt, er geen eindbaas op je zit te wachten.



Happy denkt Kangoo met z'n ogen dicht te kunnen verslaan.



Maar zo makkelijk gaat dat niet.

GHTER 2



Zelfs in 't heetst van de strijd houdt Goo Goo z'n speen in.



Kun je wel tegen zo'n kleintje.

De kleiharde vechters

Bad Mister Frosty
Deze koelbloedige kleipatser is rechtstreeks afkomstig uit de ghetto's van de noordelijk poolkap. Deze man is no joke. Hij boetseert al zijn tegenstanders aan stukken en is bovendien nog muzikaal aangelegd ook. Voor het eind van 1995 verschijnt Mr. Frosty's debuut-album als rapper, Frosty Ain't No Fruitcake.

Tiny
De grootste blaaskaak van het klei-volk. Tiny is zo ingenomen met zichzelf dat hij zelfs gedurende een hevig gevecht het niet na kan laten om zijn eigen spierbundels af te lebberen. Dat Tiny, terwijl hij dat doet, ook even je hersens inslaat, maakt hem tot een gevaarlijke tegenstander.

Nana Man
Rechtstreeks uit de jungle van Jamaica komt Nana Man. Zijn favoriete tijdverdrijf, naast het uitdelen van pakken rammel, is zonnebaden onder het genot van een klei-cocktail en bananen-joint. Helaas heeft het uitbundig nuttigen van deze genotmiddelen zijn sporen achtergelaten op het brein van Nana. Echt serieus kunnen we hem niet meer nemen.

Octo
Dit hyper-enegieke feest-beest is een onberekenbare tegenstander. Met zijn zes wormvormige aanhangsels deelt hij venijnige hoeken uit aan iedereen die zich in zijn thuishaven, op de bodem van de oceaan, waagt. Het concept van de fysieke krachtmeting heeft Octo echter nog niet helemaal begrepen. Hij slaat in het wilde weg en is teleurgesteld wanneer zijn tegenstander niet meer opstaat om verder te spelen.

The Blob
The Blob heeft geen makkelijk leven gehad. Op school werd hij uitgelachen, meisjes moesten niets van hem weten om over zijn ouders nog maar te zwijgen. Tegenslagen en vernederingen maakten hem sterk en vooral venijnig en vals. De juiste ingrediënten voor een gevaarlijke Clayfighter.

Goo Goo
Een sexistische, gewelddadige en onbeschofte koter. Goo Goo bracht de eerste maanden van zijn leven door in een jeugdgevangenis. Hij had bij zijn geboorte, toen de dokter hem een klap op zijn billen gaf, de betreffende arts meteen afgetuigd met zijn goedendag. Sindsdien is het niet meer goed gekomen met Goo Goo.

Hoppy 'The Battle Bunny'
'Hasta La Pasta' is het motto van deze kruising tussen Nijntje, Arnold Schwarzenegger en Bruce Lee. Het schattige konijntje bezit een ruime kennis van de martial arts, krachtige achterpoten en niet te vergeten genoeg vlijmscherpe wortels om heel Mudville een acupunctuurbehandeling te geven.

Kangoo
Een aan fast food verslaafde kangoeroe die geen genade kent en altijd met de ogen gesloten het gevecht aangaat. Kangoo leerde de fijne kneepjes van de bokssport toen haar voormalige baas Michael Jackson haar schonk aan Mike Tyson. Het venijn zit bij Kangoo echter in de staart.



Blob's boze blik imponeert Tiny niet.



En blaaskaak Tiny haalt gelijk verwoestend uit.

De metamorfose die Mortal Kombat II onderging ten aanzien van z'n voorganger, is bij Judgement Clay helaas uitgebleven. Een mankement waar wel meer sequals aan lijden. De gelukkige bezitters van de eerste Clayfighter zullen toch twee keer moeten nadenken alvorens ze deel twee in huis halen. Voor iedere andere spelletjes-freak is Judgement Clay een verplichte aanschaf.

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Komisch

▲ Goed speelbaar

▼ Soms onoverzichtelijk

▼ Verschilt nauwelijks van deel 1

SNES
Prijs: ƒ 169,95 Bfr. ca. 3060
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

9

SECOND SAMURAI



De tweede eindbaas is nog een makkie.



Met je trouwe Sinki-Saurus potjes vangen.



Get rid of this fruitcake.

De oosterse mythen en sagen zijn een dankbare inspiratiebron voor de ontwerpers van games. De eeuwenoude strijd tussen goed en kwaad die alleen beslecht kan worden door middel van een gevecht van man tot man vormt ook bij de Second Samurai de rode draad.

DE DUIVEL

De jonge Samurai-krijger heeft zijn meester verloren door de hand van niemand minder dan de duivel zelf. Ondanks dat deze door een tovenaar flink is toegetakeld en daarna verbannen is naar de wervelende maalstroom der tijd, heeft de Samurai geen rust. Hij moet en zal Satan afstraffen voor de moord op zijn meester Akira.
Hij smeekt de oude magiër om hem de toekomst in te sturen, alwaar de koning van het kwaad zijn duivelse praktijken beoefent. Zo geschiedt het dat de Samurai belandt in het Japan van de 24e eeuw. De duivel heeft zijn zaakjes goed voor elkaar in de toekomst. Geen prettig vooruitzicht; dorre woestijnvlakten die bevolkt worden door moordlustige holbewoners en apen en vol staat met grote potten waarin buitgemaakte zielen gevangen worden gehouden.

EINDBAAS

De jonge Samurai moet zich een weg banen door het sinistere landschap en onderwijl alle gevangen zielen bevrijden. Op zijn weg in de toekomst vindt hij allerlei duivelse creaturen zoals reuze libellen, zeemonsters en vliegende stekels. Aan het eind van ieder level of soms in het midden wacht er een eindbaas op de Samurai.
Alvorens hij oog in oog komt te staan met Satan zelf, moet de Samurai zich een weg banen door de drie werelden van de tijd. Wanneer hij de hoofdeindbaas van de toekomst (een ogen spuwende reuze bloemkool) heeft verslagen, gaat hij via het heden terug naar het verleden. Daar treft hij dan eindelijk zijn vijand. Maar voor het zover komt, is waarschijnlijk de 24e eeuw al lang aangebroken.



Weer zo'n sympathieke eindbaas.



Me Samurai, you???

Met kleine oogjes en klamme handen heb ik de afgelopen paar weken vastgezogen gezeten aan mijn Trinitron. De enige keren dat ik de control-pad van mijn Sega liet rusten, was als ik weer een code op een verfrommeld stukje papier kalkte. Hoewel het laatste level, na langdurig en intensief spelen, ten tijde van dit schrijven nog lang niet in zicht was, durf ik de Second Samurai toch te bekronen met een zeer hoog cijfer. De acht levels die nu achter mij liggen, geven mij genoeg aanleiding om dit beat'm up platform de komende maanden in de console te laten vastroesten. Banzai!

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	9.0
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	8.5
SPEELBAARHEID	8.8

- ▲ Levels verschillen veel
- ▲ Verborgen facetten
- ▲ Klamme handjes
- ▼ Sommige eindbazen bijna onverslaanbaar

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2320
Fabrikant: Vivid Image
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

8.8

STAR TREK GENERATIONS Wedstrijd



Win een uniek Star Trek Jack of een van de andere prijzen

Op 2 maart is het eindelijk zover: de nieuwe Star Trek film 'Generations' krijgt dan z'n Nederlandse première. Het is niet zomaar een nieuwe Star Trek: voor het eerst in de geschiedenis zullen de twee beroemdste kapiteins van de Enterprise, Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) en James T. Kirk (William Shatner) elkaar in de film ontmoeten.

TREKKIES WORDEN GROOT

Star Trek maakte z'n televisiedebuut op 8 september 1966. Al vanaf het begin luidde het motto van de bemanning: "to boldly go where no one has gone before." En ze gingen, naar het witte doek, naar de beeldbuis, naar de console, naar de computermonitor, en bovenal naar de harten van miljoenen "Trekkies" (tegenwoordig "Trekkers") over de hele wereld.

IN PLAATS VAN EEN SPEL

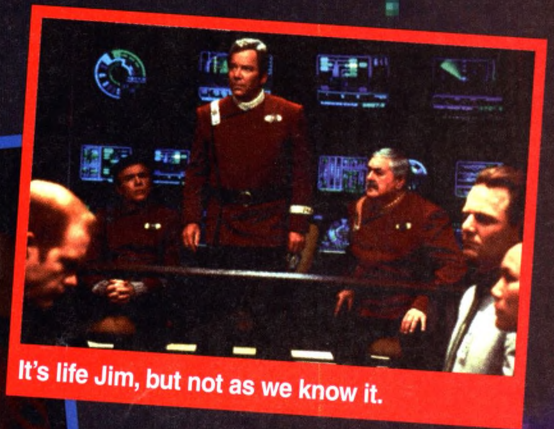
Ken je die uitdrukking die zegt dat het gaat om het spel en niet om de knikkers? Normaal gesproken is dat de lijfspreuk van elke PU-redacteur, maar wat moet je als er geen spel is?
Wat we hiermee bedoelen? Dat er vreemd genoeg voor de zevende Star Trek film geen bijbehorende games zijn uitgekomen. De kans is groot dat die alsnog gemaakt gaan worden, maar voorlopig moeten we het dus doen met de film. En hoe leuk die film verder ook is, sneu vinden we het wel.
Maar wat kunnen wij als PU-redactie daaraan doen? Zelf een spel maken lijkt ons wat te veel gevraagd, maar wat we wel kunnen doen is een wedstrijdje uitschrijven en als hoofdprijs een Star Trek jack geven aan de winnaar. Wat zeiden we daar? Eén Star Trek jack? Maak daar maar twee Star Trek jacks van. Inderdaad, je leest het goed, twee hoofdprijswinnaars kunnen ieder een fantastisch futuristisch fenomenaal Star Trek jack winnen. Daarnaast hebben we maar liefst 40 'troost'prijzen, namelijk 25 Star Trek communicator-pins en 15 Star Trek T-shirts. Wat je troostprijs noemt, hè?

WAT MOET IK DOEN?

In Star Trek Generations gaat een oeroude alien op zoek naar het antwoord op een mysterie waar hij per ongeluk op stuitte. De alien is bereid om complete beschavingen te vernietigen om dit doel te bereiken. Beide kapiteins van de Enterprise doen samen hun best de alien te stoppen.
In de film heet de bedoelde alien Dr. Soran, een wetenschapper van het El Aurian ras. Maar hoe heet deze acteur in werkelijkheid? Wil je kans maken op zo'n fantastisch futuristisch fenomenaal authentiek Star Trek jack, geef dan antwoord op de volgende vraag: hoe heet de acteur die Dr. Soran speelt?
Schrijf het juiste antwoord op een briefkaart en stuur die voor 20 maart naar
Power Unlimited
(wedstrijd)
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
De prijswinnaars worden bekendgemaakt in de Power Unlimited van mei (verschijnt eind april).

STAR TIP

Weet je het antwoord niet meteen uit je hoofd? Ga dan gewoon de nieuwe Star Trek film in de bioscoop bekijken (kan sowieso geen kwaad). Vanaf 2 maart draait Generations in bioscopen in het hele land. Als je goed oplet, weet je nog voor de pauze het juiste antwoord. Succes, good luck en... make it so!



It's life Jim, but not as we know it.



Make it so!

HELL
A Cyberpunk Thriller

In cyberpunkverhalen kunnen werkelijk de gekste dingen gebeuren. Duivels die een politieke partij oprichten, een filiaal van de hel op Aarde, of zelfs Grace Jones in de rol van opperduivel(in). Zoals men dat zo mooi in het Engels kan zeggen: "How low can you go?"

DE HEL KOMT NAAR JE TOE

In 2095 is er het een en ander veranderd in de organisatie van de hel. De duivels hebben dan namelijk een politieke partij opgericht die de Hand van God heet. Georganiseerd als een internationaal bedrijf, ronselen de duivels op deze manier de door hen zo fel begeerde zielen van zondaars. Dat ze zich vermommen als politici is heel slim van deze duivels: zodoende kunnen ze zelf de wet maken en dus ook zelf besluiten wanneer iemand een zondaar is.

Maar in 2095 is er nóg iets veranderd. De duivels beconcurreren elkaar om de zielen van de verdorvenen, sommigen menen dat je meer zielen wint door een wapenwedloop te beginnen.

DE HAND IN EIGEN BOEZEM

Tegen deze achtergrond krijg je als speler de problemen voorgeschoteld van Gideon Eshanti en Rachel Braque, twee agenten van de partij van de Hand van God. Gideon en Rachel zijn in ongenade gevallen maar weten niet waarom. Jouw missie met de muis is het om uit te zoeken waarom de Hand hen dood wil hebben.

Het antwoord hierop lijkt al snel duidelijk: Gideon en Rachel werkten weliswaar voor de Hand, maar ze hadden er goede bedoelingen mee. Zo knepen ze regelmatig een oogje toe wanneer ze weer eens een zondaar betrapten, soms omdat ze het vergrijp (zoals bijvoorbeeld stripboeken verkopen) zelf geen zonde vonden, en soms omdat ze de zondaar goed als informant konden gebruiken.

Toch blijkt deze overtreding van de regels van de Hand niet de reden voor hun problemen. Wat dat wel is, daar moet je achter zien te komen door de twee ex-agenten met allerlei inwoners van Washington D.C. te laten praten. De meesten willen je daarbij wel helpen, maar vaak alleen als jij wat voor hen doet: puzzels oplossen, mensen opsporen, aanslagen plegen, van dat werk.

SAMEN UIT, ALLEEN NAAR HUIS

Voordat je toekomt aan het oplossen van de aangeboden puzzels, heb je heel wat praatjes moeten aanhoren want de inwoners van Washington praten je, net zo goed als de duivels, werkelijk de oren van je hoofd. Omdat het ondoenlijk is om alle gesprekken te onthouden, kun je op elk moment de complete tekst opvragen van elk gevoerd gesprek. Dit is belangrijk omdat je in veel gesprekken hints krijgt waarmee je de puzzels kunt oplossen. Deze puzzels lijken in eerste instantie krankzinnig moeilijk, maar dat komt doordat de oplossing vaak zo voor de hand ligt dat je het goede antwoord juist daarom niet meteen ziet. Wat je ook niet ziet, en dat is eigenlijk wel heel vreemd, zijn


Saai is het nooit in de hel.



Titelscherm.


Transformatie van een duivel.


Wat is het hier warm, hè Rachel.

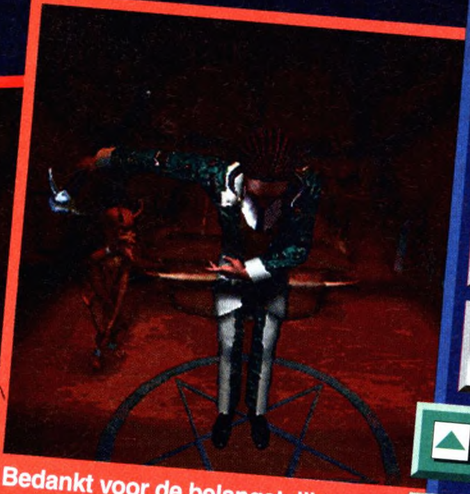

Abonides, de knecht van Mr. Beautiful.



Shit, weer m'n billen gebrand.



Beam me up, Satan.



Bedankt voor de belangstelling.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Leuk verhaal

▲ Fraaie duivels

▲ Eenvoudige bediening

▼ Knullige bewegingen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemvereisten: 386-33 sx, 20 Mb schijfruimte, 560 Kb RAM, 1 Mb videogeheugen, single speed CD-ROM speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Take 2 Interactive Software
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

de vrijwilligers die Gideon en Rachel helpen bij de speurtocht. Je kunt er maximaal drie tegelijk ronselen om mee te gaan, maar je ziet ze alleen als je de inventory tevoorschijn haalt. Afgezien van de voorwerpen die de vrijwilligers meenemen, hadden ze er dus net zo goed niet kunnen zijn, ware het niet dat ze er ook toe dienen om het spel moeilijker te maken. Elk ingebracht voorwerp heeft namelijk een belangrijke functie, maar als je niet genoeg tijd besteedt aan het oplossen van de vragen van deze vrijwilligers, is de kans groot dat ze uit protest het gezelschap verlaten, met medeneming van hun bezittingen. Als dat gebeurt kun je bepaalde puzzels gewoon niet oplossen en zul je de boze reisgenoten opnieuw moeten ronselen.

ROODGLOEIENDE MUIS

De interface die je in Hell gebruikt, komt alleen in beeld als je de muisaanwijzer, in dit geval een smaakvol gekozen roodgloeiende drietand, bovenin het beeld beweegt. Dat is wel zo prettig, je hoeft de menu's alleen te zien wanneer je die nodig hebt. Lopen, praten en voorwerpen oppakken kan altijd, dus niemand hoeft zich te ergeren aan voortdurend in beeld blijvende menu's die je maar af en toe nodig hebt.

MOOI MAAR KNULLIG

Hell ziet er erg mooi uit, daardoor valt het des te meer op hoe knullig iedereen in dit spel beweegt. De figuren lopen duidelijk niet in, maar over de achtergrondtekeningen. Dit wordt gedeeltelijk goedgemaakt door de fraaie geluidseffecten en de atmosferische muziek, maar teleurstellend is het wel, vooral als je beseft dat een aantal rollen wordt gespeeld door behoorlijk bekende acteurs. Het lijkt erop dat alleen de gezichten en stemmen van deze acteurs zijn gebruikt, waarbij de gezichten zo onherkenbaar zijn veranderd dat de vraag gerechtigd is waarom er eigenlijk gebruik is gemaakt van deze acteurs.

BEKEND, NIET BEMIND

Binnenin de cyberverpakking van het gemiddelde cyberpunkverhaal zit altijd weer het aloude verhaal van goed tegen slecht. Vandaar misschien dat het niet eens zo vergezocht is om een spelverhaal te verzinnen waarin duivels met een strak georganiseerd bedrijf de heerschappij over de Aarde hebben overgenomen. Maar waarom zou je androgyn Grace Jones en acteur Dennis Hopper in dit verhaal de rol van opperduivels geven? Is dan niets meer heilig? Toch staan de namen van deze Bekende Mensen, tezamen met die van Stephanie Seymour en Geoffrey Holder (Vrij Bekende Mensen) groot op de verpakking van Hell, a cyberpunk thriller. Alsof een computerspel er beter van wordt als Grote Namen de hoofdrollen spelen. Niet dus.

7⁸

Hel en cyberpunk, het lijkt een onmogelijke combinatie die evenwel in dit geval wel leuk is uitgepakt. Het verhaal van Hell is behoorlijk origineel, de puzzels zijn wel aardig en de beelden zien er goed uit. Maar de Bekende Namen hadden ze net zo goed weg kunnen laten, want daar wordt een spel echt niet beter van.

BEN





Goed gedaan, generaal.



Grace Jones als Solene Solux.



Dennis Hopper als Mr. Beautiful.



WARCRAFT

Volgens mijn neef, die al eeuwen op Dune 3 zit te wachten, is Warcraft een van de leukste games van dit moment. De eeuwige oorlog tussen mens en orc ligt hem wel. Ik moet zeggen, mij ook.

BOERDERIJEN BOUWEN

Warcraft is een muisgestuurd strategiespel waarbij de speler partij moet kiezen voor de orcs of de mensen. Heb je je keuze gemaakt dan krijg je een opdracht. Een van deze opdrachten luidt bijvoorbeeld: bouw zes boerderijen. Piece of cake dus. Maar voordat je die boerderijen gebouwd hebt, moeten er vijanden verslagen worden, kilometers bomen geveld en kilo's goud uit mijnen gehaald. Met dit goud en hout kun je behalve boerderijen ook barakken bouwen om de nodige soldaten te trainen. Verder in het spel kun je meer geavanceerde bouwsels maken, zoals kerken, torens en stallen. Helaas kun je niet voortborduren op eerder goed uitgevoerde opdrachten. Als je een opdracht tot een goed einde hebt gebracht dan krijg je een nieuwe opdracht waarbij je feitelijk weer helemaal overnieuw moet beginnen. Wat telt is dus de ervaring die je opdoet, en niet het werk dat je hebt verricht.



Gezellig hè?



Twee blauwe-kruisposten, je kunt nooit weten.

MAKKELIJKE STRATEGIE

Warcraft is minder geavanceerd dan een spel als Dune, het heeft bijvoorbeeld minder dingen om rekening mee te houden; oogsten hoef je niet te doen en mijnen exploiteren gaat vanzelf. Zolang je maar genoeg boerderijen en barakken hebt gaat alles goed want als je die niet hebt, kun je geen manschappen trainen. Heb je niet genoeg manschappen dan word je in de pan gehakt, simpel toch. Vooral dit gegeven trekt mij wel aan, geen gesodemieter met bijzaken, je kunt je volledig richten op het afslachten van de vijand. Je moet nu niet meteen denken dat Warcraft saai is want dat is niet zo, het is alleen minder moeilijk dan de meeste andere strategie-spellen.

GEIRRITEERD

De orcs maken hele leuke geluiden, vooral als je ze lastig valt terwijl ze ergens mee bezig zijn. Doe je dat, dan kun je een geïrriteerd "What?" verwachten. De mensen zijn 'beschaafder', zij spreken je aan met 'My Lord'. Verder maakt het helaas niet zoveel uit welke partij je kiest. De opdrachten zijn voor beide partijen ongeveer hetzelfde, alleen het te kiezen gebied is anders.

MODERNE ORCS

Een aardige optie is de 'custom war'. Daarbij krijg je het hele leger voor niks en moet je een dorp van de vijand vernietigen. Je kunt zelf kiezen waar je de strijd laat plaatsvinden of dit door de computer laten doen. Maar nog leuker is de mogelijkheid om met meerdere personen te spelen, via modem, netwerk of twee computers aan elkaar. Orcs gaan wat dat betreft gelukkig met de tijd mee.

Warcraft is een leuk spel voor de beginnende strategie-gamer of voor iemand die niet de hele tijd met z'n neus op het scherm wil zitten. Het oogt misschien wat simpel maar na de eerste muisklikken is het moeilijk om er mee te stoppen, en zo hoort het ook.

LAURA

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Leuke geluiden
- ▲ Strategie voor beginners
- ▼ Opgebouwd werk gaat steeds verloren

PC CD-ROM
Prijs : ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemvereisten: 386-25, 4Mb RAM, VGA-kleur, DOS 5.0, muis, Sound Blaster.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241



7^{5}



Het kasteel van de koning, natuurlijk.



Het kasteel van de orcs, natuurlijk.

REVIEW

CREATURE SHOCK

In de 22ste eeuw is de aarde overbevolkt, het milieu verpest en de mensen gaan op zoek naar andere planeten om te vervuilen. De aliens op deze planeten zijn daarover behoorlijk pissed off en terecht natuurlijk.



Echte helden kijken stoer.

SCHIP IN NOOD

Tijdens een verkenningsvlucht is er een ruimtevaartuig verdwenen. Het enige dat is overgebleven is een zogenoemd distress beacon. Jij krijgt de opdracht een onderzoek in te stellen. De boodschap die je mee krijgt voor de eerste missie: houd het schip alsjeblieft heel en vind de black-box van het verdwenen schip.

LEVENDE PLANEET

Met de laatste boodschap in gedachte vliegt de speler naar Saturnus. De spanning stijgt want Creature Shock belooft een tof spel te zijn. Tot mijn grote ergernis kom ik terecht in een shoot'm up op van het niveau van Asteroids van Atari uit de jaren '80. Na veel geschiet op allerlei aanvliegende aliens en na nog eens een half uur op een soort space kwal te hebben geschoten, kom je op een vreemde planeet; een heel vreemde planeet mag ik wel zeggen want deze planeet leeft. De speler komt terecht in de ingewanden van de planeet en het is ongeveer zoals ik me de mijne voorstel, met het verschil dat er hier griezelige monsters krioelen en er een held met een space-revolver rondloopt.



Wie niet weg is, is dood.



Waar is de vliegemepper?

JOYMUIS

Met de muis beweeg en schiet je door dit spel. Automatisch verandert het icoon van een oog (om te kijken waar je loopt) in een schietschijf, die tevens de zwakste plek van de vijand aangeeft. De status-bar geeft aan of er aliens in de buurt zijn, hoeveel munitie je nog hebt en hoe het met de gezondheid van de speler staat. Vooral in de space shoot'm up voordat je de planeet bereikt hebt, is het spelen met alleen de muis behoorlijk lastig. Zo lastig en onzinnig eigenlijk dat je je meteen afvraagt waarom je dit spel niet met een joy-stick kunt spelen.
In de levende planeet speelt het echter wel beter. Standaard krijg je een automatische saver bijgeleverd; elke missie die je met goed gevolg aflegt, wordt gesaved.

EASY IS NIET MAKKELIJK

De monsters zijn mooi, griezelig en levensgevaarlijk. Van vreselijk gemene blauwe rupsen tot schattige mensenetende kreeftjes, je komt echt van alles tegen. Makkelijk te verslaan zijn ze niet, zelfs niet in de easy mode. Ze bewegen te snel of hebben geen of een moeilijk te bereiken zwakke plek. Maar al met al is het monstergedeelte zo leuk dat je je afvraagt waarom er een intro en een space shoot'm up bij het spel zit.

Creature Shock begint als een zeer suffe space shoot'm up, maar dit wordt ruimschoots goed gemaakt als je eenmaal op de planeet bent geland en op zoek gaat naar de black-box. De graphics in dit deel van het spel zijn werkelijk prachtig. Hoewel dit spel door de rotzooi eromheen (vooral het vliegen) niet een van mijn favorieten zal worden, is het leuk genoeg om regelmatig te spelen. Maar ja, ik heb nu eenmaal een zwakke plek voor monsters.

LAURA

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Mooie monsters
- ▲ Vrij moeilijk
- ▼ De troep om de monsters heen
- ▼ Vliegschieten met de muis

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Systeemvereisten: 486 PC, 4Mb RAM, Sound Blaster, VGA kleurenscherm, DOS 5.0, muis
Fabrikant: Argonaut
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241



7



Twee monsterlijke ogen keken de held aan.



Monsterplaneet in zicht.

SUPERSKI PRO

Ben je onlangs nog op skivakantie geweest? Beentje gebroken? Koutje gevat? Dan heb ik hier een verzetje voor je, waarbij je lekker warm kunt blijven en evengoed je techniek kan vervolmaken. Zeil langs de zwarte piste naar beneden, scheur de reuze slalom af en zet Tomba bij de museumstukken, want hier is Superski Pro!



Eddie The Eagle...



... has landed.

VAN SKI TOT BOBSLEE

Skipro combineert de aantrekkelijkste wintersporten op een CD-ROM. De grote afdaling, de reuzeslalom, bobsleeën, en last but not least, snowboarden en schansspringen. In de competitiemode selecteert de computer een willekeurige volgorde uit de bovenstaande onderdelen. Je kunt bij elk discipline kiezen uit verschillende materialen. Lange of kortere ski's, snowboards of bobslee. Hier is een korte beschrijving van de diverse events om je een idee te kunnen geven van wat je te wachten staat.



Het options-scherm.

EDDIE THE EAGLE

De downhill lijkt recht-toe-rechtaan, maar niets is minder waar. Het parcours zit vol hobbels en flauwe bochten die je dwingen snelheid te minderen.
Slalom is de meest technische van alle disciplines. De bochten zijn zeer scherp en de poortjes staan dicht bij elkaar.
Bij het snowboarden loop je iets meer risico en heb je meer behendigheid nodig dan bij gewoon skiën. De vlaggetjes wijzen met hun punt naar de kant waar je langs moet. Mis je 'pole', dan krijg je strafseconden.
Het skispringen is een ervaring apart. Vlieg als Eddie the Eagle door de lucht en bekommer je niet om je landing. Om het 3-dimensionale effect te accentueren draait de 'camera' om de schans heen.
De absolute topper van Superski Pro is het bobsleeën. Volledig 3D geanimeerde graphics en razendsnelle aktie. Eén foutje en je vliegt schitterend de baan uit.


3D-bobben.

STUURMANSKUNST

Net als in het echt is stuurmanskunst troef. Je kunt kiezen uit vier configuraties: muis, numberpad, joystick of keyboard. Hoewel de spelmakers ons aanraden om het numberpad te gebruiken, vond ik de muis het lekkerste. Er verschijnt bij de muisbesturing een ronde cursor in beeld. Door de cursor naar links of rechts te bewegen, stuur je. Druk je tegelijkertijd naar boven of naar beneden, dan versnel je of rem je af. Voor de bobsleesectie kun je evenwel het beste sturen met de cursortoetsen, omdat bij deze competitie het er met name op aan komt om tegenstuur te geven, zodat je de baan niet uit vliegt. Afremmen doe je hier met de naar beneden gerichte pijltoets.



Snowboarden.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Bobslee-graphics

▼ Blokkerig beeld bij het skiën

▼ Geen snowboard halfpipe

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca 1785
Systeemeisen: 386 4Mb intern, CD-ROM, geluidskaart aanbevolen, muis optioneel.
Fabrikant: Mindscape
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7³

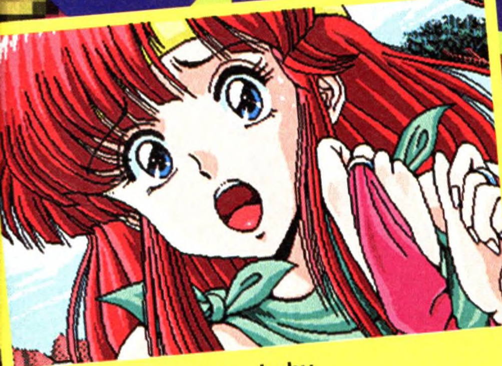
Superski Pro is zeker niet te versmaden. De graphics zijn vooral bij de bobslee-optie van hoge 3-D kwaliteit. De controls reageren razendsnel en het is zeker geen gemakkelijke opgave om heelhuids de afdalingen van de zwarte pistes af te ronden. Jammer genoeg is het beeld bij de gewone ski-afdalingen ietwat blokkerig, hetgeen ruimschoots wordt goedgemaakt door de toffe rockmuziek die dit spel vergezeld. Voor doorgewinterde sneeuwfanaten is Superski Pro een absolute must en voor de reguliere gamers het uitproberen zeker waard.

MICHAEL



REVIEW

KNIGHTS OF XENTAR

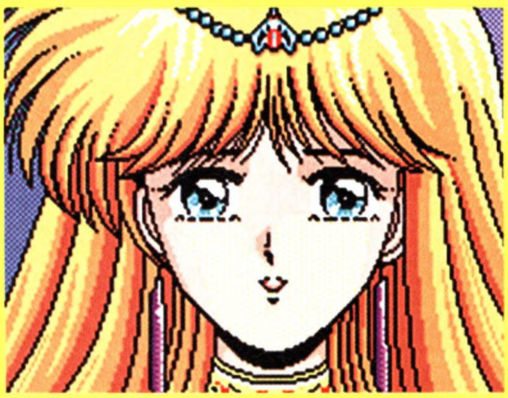


Wees maar niet bang, baby.

Hééééél lang geleden, minstens een jaar terug, werd hier in de PU voor het eerst melding gemaakt van een nieuwe stijl, Manga genaamd. Behalve een handjevol freaks had nog niemand ooit gehoord van deze Japanse 'kunstvorm', die binnen korte tijd uitgroeide tot een hippe trend.

ANTI-HELD

Behalve dat we in een vroeg stadium Akira reviewden, hadden we ook een tweetal Manga-primeurs op gamegebied, namelijk 'Battle of the Robo Babes' en 'Cobra Mission'. Deze twee games werden gemaakt door Megatech, een Amerikaans bedrijf dat zich gespecialiseerd heeft in Manga-games. Hun nieuwste titel is 'Knights of Xentar', een Role Playing Adventure. Dit soort spelletjes worden hier door velen gekenmerkt als saai en kinderachtig, maar in Japan behoren de adventures tot de meest gespeelde videogames. Net als bij Cobra Mission word de top-down game-mode afgewisseld met stukjes film, dialogen en gevechten. Desmond is de anti-held van Knights of Xentar. De zoektocht naar zijn verloren broer Rolf en het magische Falconzwaard leidt Desmond langs vele gevaren.



De prinses.

NAAKT

Knights of Xentar begint als Desmond overvallen wordt door een roversbende en alles wat hij bezit van hem gestolen wordt. Hij loopt radeloos naakt rond op zoek naar kleren. Als eerste gaat hij naar de herberg om een meisje uit de klauwen van de bende te redden, die hem eerder van zijn kleren beroofde. Zijn spullen hebben ze al verkocht, maar als hij de rovers een pak slaag geeft en zo de herbergiersdochter van een verkrachting redt, krijgt hij een tip, waarmee hij kleren en wapens kan bemachtigen. Desmond gaat op bezoek bij Don Frunn, alwaar hij uitgerust en bewapend zijn zoektocht begint naar zijn verloren broer Rolf en het magische Falconzwaard.

MAGISCH

Wil je eventjes snel een spelletje spelen, dan kun je beter niet aan Knights of Xentar beginnen. Alle begin is moeilijk lijkt een afgezaagde spreuk, maar bij Knights of Xentar is ze zeker van toepassing. Ben je eenmaal op gang, dan word je al snel gegrepen door de magische sfeer van Xentar. Lekkere puzzel-gameplay, vechtscenes en grappige intermezzo's wisselen elkaar in sneltreintempo af.

Alle tekst verschijnt in kaders op je scherm, maar wordt bovendien gedigitaliseerd uitgesproken als je over een geluidskaart beschikt. De schitterende Manga-animaties zijn gemaakt door Shigeru Mabuchi, een afstammeling van de Samuraï en een bekend Manga-artiest.

Knights of Xentar is een spel waar je, als je geduldig bent, maandenlang plezier aan kunt beleven. En, als je aan kan tonen dat je ouder bent dan achttien, kun je bij Megatech de 18+ upgrade flop bestellen, waardoor de schaars geklede dames van Knights of Xentar de laatste kledingstukken aan de wilgen hangen. Knights of Xentar is voor liefhebbers van RPG's een must en voor beginnende RPG'ers een must to try.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Manga

▲ Lange intro

▼ Moeilijk op gang te komen

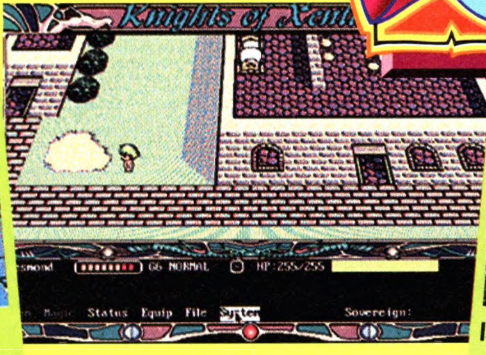
PC CD-ROM
Prijs ƒ 129,- Bfr. ca. 2320
Systeem vereisten: 386 4Mb ram, geluidskaart en double speed CD-Rom aanbevolen
Fabrikant: Megatech Software, P.O. box 11333 Torance CA 90510 V.S.
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573



7⁸



Isn't she lovely?



Het speelscherm in 3D.



Is he evil, or what?

RADICAL REX

Ze kunnen er maar geen genoeg van krijgen, de heren van Radical Rex. Het moeten wel liefhebbers zijn van een flink pak slaag, deze sado-masochisten, die na een eerste radicale misser op de MegaDrive het nog maar eens proberen op de Supernintendo. Ik heb het natuurlijk over het spel Radical Rex, de mislukte kruising van de wereldkampioenschappen skateboarden met Jurassic Park

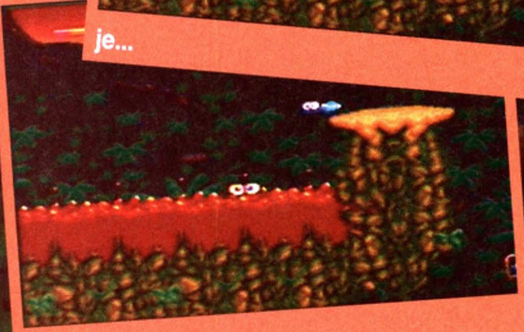


Radical Rex...


hier...


hoor...


je...


thuis!


En hij kijkt er nog vrolijk bij ook!

ZUIGELINGEN I.Q.

Eventjes jullie binaire breincelletjes opfrissen: Rex, een klein dinootje met een skateboard, moet de plannen verijdelen van Sethron, een mensachtige, die Rex' dinaatje Rexanne gegijzeld heeft. Sethron streeft naar wereldheerschappij van de zoogdieren en hij is van plan om al het dinoleven op aarde te vernietigen. Rex trekt ten strijde op zijn rolschaatsplank om Rexanne te redden en Sethron te vernietigen. Dat was eventjes de storyline, die lijkt te zijn afgestemd op het I.Q. van een zuigeling. Dat is jammer, want baby's kunnen nog steeds niet overweg met de control-pad van de SNES. Geen nood, je pakt er een zuigfles warme melk bij en je drukt eens op start. Je springt op je skateboard en duikt zomaar de gapende afgrond in die Radical Rex voor je in petto heeft.

PLATGETREDEN

Wat je onderweg tegenkomt is een mix van gejatte gameplay, zielige graphics, slaapverwekkende geluiden en een hoofdrolspeler die ik met alle liefde boven een zachtsmeulend houtskoolvuurtje gaar zou smoren. De gebruikelijke platgetreden paden der platformspelen blijken door de bovengenoemde incompetente spelletjesmakers met deze versie van Radical Rex nogmaals nauwgezet in kaart te zijn gebracht. Ik dacht dat de heren na mijn spelbespreking van Radical Rex op de MegaDrive hun portie toch wel gehad hadden en dit spel meteen van de markt zouden halen. Maar nee, ze kunnen kennelijk geen genoeg krijgen van mijn tirades.

Om hen niet teleur te stellen en jullie te waarschuwen voor een miskoop waar je heel 1995 met spijt op zou terugzien, zeg ik het nog één keer: Radical Rex is een @#$% SPEL! Geen verzachtende omstandigheden, geen medelijden en ik keer ook mijn andere wang niet toe, ik maak deze onzin, die de bits en bytes waarmee het geschreven is niet waard is, met de grond gelijk.





Als er nou onder jullie lezers en lezeressen zijn die het niet met mij eens zijn, dan daag ik ze uit om mij te vertellen waarom ze het eventueel wel een goed spel vinden. Dan meld ik ze meteen aan bij het leger Mutsen, Anita's en andere Nono's, zodat ze fijn samen in het buurthuis met z'n allen kunnen Radical Rexen. Ik hou me dan waarschijnlijk, net als de rest van de PU-lezers, bezig met serieuzere zaken, zoals het spelen van Magic Carpet, Samurai Showdown of Kick Off 3. So long suckers!

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	3°
GELUID	2°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	3°

▲ Are you kidding?

▼ Passen helaas niet op één pagina

SNES
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 2700
fabrikant: Laser Beam
Distributeur: Omega
Tel. 04754-87444

2²

BIKER MICE FROM MARS

De Motormuizen komen van Mars en hun planeet is overvallen door de kwaadaardige ruimtevaarder Limburger. Limburger en z'n handlangers hebben het nu op de aarde voorzien. Pak je bike en versla de slechteriken!

SNICKERS

Vraag me niet waar het voor nodig is om te weten dan de muizen van Mars komen en jij het lot van de aarde in handen hebt. Biker Mice from Mars is gewoon een race-spel, niets meer en niets minder. Misschien dat dat hele Mars-gedoe verzonnen is om de sponsor van dit spel te gerieven. Te pas en te onpas word je namelijk geconfronteerd met Snickers-repen. Zo zie je spandoeken en reclameborden met Snickers maar ook de energie die je kunt scoren, krijg je in de vorm van een vuist vol pinda's. En wie is de fabrikant van Snickers? Precies Mars! Vat je?

PARCOURS

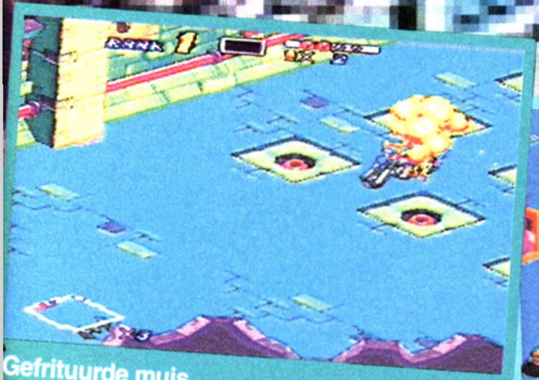
Laten we dat verhaal dus maar snel vergeten en gaan racen.
Er zijn zes spelers waar je uit kunt kiezen: drie muizen en Limburger plus twee van z'n handlangers. Iedere racer heeft z'n sterke en zwakke punten op het gebied van snelheid, acceleratie, wegligging en wapens. Behalve het trainingsparcours kun je kiezen voor de één tegen één race, de Battle race (waarin je tegenstanders moet uitschakelen, wie overblijft heeft gewonnen) en als belangrijkste de Main Race met maar liefst 30 verschillende parcours verdeeld over vijf lokaties.

MARIO KART

Je begint de Main Race in de stad. De bedoeling is dat je na de stad-races (3, 5 of 6 wedstrijdjes, dat hangt van de 'mode' af) bij de eerste drie eindigt, pas dan mag je verder. Als je aan 't racen bent, valt al snel de gelijkenis met Mario Kart op. Zo krijg je ook hier elke keer dat je de finish-lijn passeert een willekeurig item waarmee je even onkwetsbaar of supersnel wordt of je je tegenstanders korte tijd kunt 'bevriezen'. In plaats van muntjes kun je nu een geldbuidel scoren waarmee je na de race in de shop je bike kunt 'upgraden' met een snellere motor of betere wapens. Mocht je van de weg afraken dan komt een hand (zoiets als Lakitu bij Mario) om je weer op het circuit te zetten.

VINGERVLUGHEID

De bikes laten zich lekker sturen maar vingervlugheid is een must. Met de L- en R-toets kun je tegenstanders van de weg drukken, de items incasseer je met de A-knop en vuren en bommen leggen doe je onder Y. Sturen doe je natuurlijk met het control pad en gasgeven met B. Het klinkt allemaal vrij lastig maar na een tijdje oefenen zul je merken dat het best meevalt, zeker in de easy-mode.


Gefrituurde muis.


In de file.


Een voltreffer heeft me veranderd in 'Fred the mutant'.


Tot zover deze race.

De bikes van de motormuizen liggen lekker in de hand en er zitten genoeg mogelijkheden in het spel om de races boeiend te houden. De graphics zijn goed verzorgd en de circuits afwisselend. In de easy-mode zul je al snel merken dat je met niet al te veel problemen bij de eerste drie eindigt maar kies je voor 'normal' of 'hard' dan wordt het wel even andere koek.
ED

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	8,0

+ Pittige tegenstand
+ Vingervlugheid vereist
+ Veel circuits
- Mario Kart op motors

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125



7,6

REVIEW

PINBALL FANTASIES

Pinball Fantasies, dat klonk al een beetje verdacht. Ik heb sowieso weinig op met flipperspelletjes voor de computersystemen maar ik wilde toch mijn best doen om het beste uit dit 'fantasie' spel naar boven te halen. Het is namelijk makkelijk om altijd wat te zeiken te hebben maar kan ik ook nog de goede aspecten van een spel herkennen?

RAPPORT

GRAPHICS	6⁹
GELUID	7⁴
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	5⁵

- ▲ Flipperen blijft leuk
- ▼ Oersaai
- ▼ Slechte balcontrole
- ▼ Niet kopen dus

SNES
Prijs: ƒ 159,00 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: GameTek
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

5⁹


No party at Partyland.


Gaan we voor de televisie of de auto?

Ik denk dat Pinball Fantasies een kort leven beschoren is. Er zijn namelijk veel betere, interessantere en spectaculairdere spellen in dit genre te krijgen. Het voegt niets toe aan wat al eerder is uitgebracht en om die reden begrijp ik niets van de beweegredenen van de bedenkers en makers van het spel. Mocht je eraan voorbij lopen, laat dit spel dan gigantisch links liggen.

THOMAS


Een nieuwe sport: kerkhof-flipperen.




Speed Devils! De teller staat alleen op nul!

STIJF OKSELHAAR

Toen het intro beeld van Pinball Fantasies op mijn scherm verscheen, kreeg ik al een aanval van kippevel en niet zo'n klein beetje ook. De haren over heel mijn lichaam gingen recht overeind staan, inclusief mijn okselhaar.
Maar goed, het menuscherm kwam in beeld en ik kon kiezen uit vier verschillende kasten: Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Game Show en Stones Bones. En natuurlijk ook nog de mogelijkheid muziek, aantal ballen (3 of 5) en tiltgevoeligheid in te stellen. Niet echt om over naar huis te schrijven maar het kan er mee door.
Wat is nu belangrijk bij een flipperspel. Een spel staat of valt met de gevoeligheid en balcontrole die op je scherm worden getoverd. De graphics zijn daarnaast ook een criterium die in grote mate het spelplezier bepalen. De graphics kunnen echter nog zo mooi zijn maar als de bal voor geen meter loopt of als de flippers te traag reageren, dan slaat zo'n spel zo dood als een slappe lul op een drumstel.

NO FANTASIES

Het 'toeval' wil dat in Pinball Fantasies aan geen van deze voorwaarden wordt voldaan. Ik heb nog zo mijn best gedaan om het van een positieve kant te bekijken maar mijn okselhaar bleef opstandig en mijn humeur ging er niet op vooruit.
Party Land was een saai, traag en slap aftreksel van de beroemde Cyclone flipperkast waarin Ronald en Nancy Reagan strijden voor een drugsfree America.
In Speed Devils verwachtte ik aan mijn trekken te komen met wat aktie. Maar helaas: No speed dudes!
Van Stones Bones zakte mijn broek spontaan op mijn enkels. Met maar twee traagwerkende flippers en nauwelijks de mogelijkheid om mijn stalen knikker eens even lekker weg te schieten, liet ik dit spel snel voor wat het was.
De Billion Dollar Game Show was nog het aantrekkelijkst. Op deze kast beland je in een Las Vegas achtige show waarin je van alles kan winnen: van een aantal miljoenen in contanten tot en met een zwart-wit televisie. De bal rolt lekker en er zijn genoeg gaten en banen waarin je hem kan deponeren. Is het alleen niet treurig dat maar één kast de moeite van het spelen waard is?

GHOUL PATROL

**Zeke en Julie zijn weer op geestenjacht. Misschien kennen jullie dit stel nog wel uit hun vorige avontuur 'Zombies Ate My Neighbours'. In Ghoul (vleesetende geest) Patrol zijn het dit keer niet alleen de buren die als lekker hapje op het menu staan...
Het feest begint in de bibliotheek van Metropolis, de woonplaats van Zeke en Julie, waar een geesten- en demonen tentoonstelling wordt gehouden.**



Geen files in Metropolis.



Hulp geroep in de bieb van een oud mannetje.

DE TENTOONSTELLING

Geïnteresseerd als ze zijn in geesten, monsters en alles wat eigenlijk dood is maar toch rondhobbelt, gaan Zeke en Julie fluitend op weg naar de tentoonstelling. Ze belanden in een kamertje waar alleen een oude kist staat. Ze zijn nog maar net binnen, de kist gaat open en er vliegt een boek uit: 'About Demons and Ghosts'. Nieuwsgierig slaan ze het boek open en beginnen te lezen. Dan gebeurt het. Eén van de zinnen wordt door het duo achterstevoren gelezen en direct daarna verschijnt een afschuwwekkende geest uit de kist met de mededeling: "Mijn dank is groot. Ik heb eeuwen moeten wachten maar nu is mijn tijd gekomen om door de verschillende dimensies in de tijd te reizen. Ik wil de geschiedenis herschrijven. Een geschiedenis van geesten, zombies en demonen!"

GROENE GEEST

"Ho effe! Zolang The Ghoul Patrol op deze aardkloot rondloopt, worden er geen geschiedenissen door een stelletje mismaakte geesten herschreven! Met de ervaringen die wij hebben opgedaan tijdens onze zombie-quests zullen we het leven van die halfdoden eens even flink zuur maken."
"So be it!", schreeuwt de geest naar Zeke en Julie en hij verdwijnt weer in zijn kist. De Ghoul Patrol loopt het kamertje uit en tot hun grote ontsteltenis zien zij dat de hele bibliotheek is veranderd in één grote chaos. De kopieermachines zijn tot leven gekomen en de archiefkasten spuwen met grote kracht dodelijke hoeveelheden papier naar het jonge stel.
Tijd om na te denken hebben ze niet want de eerste grote gore groene geest heeft hen al ontdekt. Met een paar haarscherpe schoten met hun laserguns laten Zeke en Julie het leven van deze geest eindigen met een indrukwekkende explosie.

TWILIGHT ZONE

Ondanks de bittere gevechten met geesten, duiveltjes, reusachtige slakken en mensetende zombies weet de Ghoul Patrol toch nog tien bibliotheekbezoekers te redden. Dit is het begin van een huiveringwekkend avontuur waarin Zeke en Julie weer geconfronteerd worden met de verschrikkingen van de Twilight Zone en waarin ze weer eens zo veel mogelijk 'onschuldige' mensen moeten zien te redden. Wie aan de geschiedenis van de mensheid komt, komt aan de Ghoul Patrol.

Ghoul Patrol is bijna identiek aan Zombies Ate My Neighbours: er moeten zoveel mogelijk mensen gered worden voordat deze in handen vallen van de geesten en gedrochten. De enige verschillen zitten in het verhaal, het wapenarsenaal en de platforms. Ghoul Patrol is een geinig spelletje maar het is niet echt een verrassing als je de 'burenetende' voorganger al eens hebt gespeeld.
THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Leuke two player mode
- ▼ Weinig origineel

SNES
Prijs: ƒ 159,00 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: JVC
Importeur: Omega
Tel. 04754-87444

7⁵



Julie balanceert op leven en dood.



Zombies blokkeren Julie's weg naar de uitgang.



Dat krijg je als je het verkeerde drankje drinkt.

HURRICANES

Wat krijg je als je Super Mario kruist met Ro Mario? Dat zal ik je eventjes vertellen, dan krijg je een imbeciel platformspelletje, dat Hurricanes heet.



Nee dit is niet Ro Mario.



Dribbel, dribbel, spring, spring.



Zijn die lichtmasten weer uitgevallen!



Wat een balletje.



FC Avondrood.

RAPPORT

GRAPHICS 4°

GELUID 4°

ORIGINALITEIT 5°

SPEELBAARHEID 3°

- Zwak
- Lelijk
- Kinderachtig
- Overbodig

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3040
Fabrikant: US Gold
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125

4

Ik kan kort zijn over deze zeepbel. Misschien valt er voor de hele kleintjes onder ons nog wel eer te behalen aan Hurricanes maar als je ouder bent dan drie jaar, dan laat je je niet meer in de maling nemen. Omdat het spel is afgeleid van een tekenfilmserie, wordt er een heleboel druk uitgeoefend om dit spel te promoten. Allemaal mooie praatjes die niet kunnen verhullen dat de bits en bytes waarmee dit spel is geschreven, de printplaat waar ze op staan niet waard is. Trek liever de NES uit de kast en stop die goede ouwe Italiaanse loodgieter erin.
MICHAEL



NIETSNUTTEN

Eventjes voor alle duidelijkheid de storyline, zodat je snapt wat ik bedoel. Amanda Carey (Zusje van Mariah?) erft van haar vader een heus voetbalelftal als het vliegtuig waar hij in zit, verdwijnt. Haar vader heeft de club ooit gekocht omdat hij het bedrag dat hij daarvoor betaalde, van de belasting af kon trekken. Maar er is een klein probleempje. Het team is een samenraapseltje van ongedisciplineerde rouwdouwers gemengd met nerds.
Amanda neemt het op zich om van dit ploegje nietsnutten een echt voetbalelftal te maken maar haar moeder is hier niet blij mee. Ze stelt een voorwaarde aan Amanda. Als het team niet binnen een jaar presteert of als Amanda onvoldoendes haalt op school, dan wordt het team verkocht.

VERRE UITWEDSTRIJD

Dit was eventjes in een notedop de achtergrond van het spel dat is gebaseerd op een Schotse televisieserie. De storyline van Hurricanes, 'the game' gaat alsvolgt: De Hurricanes zijn door de eigenaar van een ander voetbalteam, Stavros Garkos, uitgedaagd om op zijn privé-eiland tegen zijn team, de Gorgons te spelen. Stavros Garkos looft een premie uit van 100.000 dollars voor het team dat wint. Maar de Hurricanes moeten een stukje reizen, voordat zij het eiland bereiken en over die reis gaat dit spel.

VIJF BALLEN

Hurricanes is een zijwaarts scrollend platformspel, dat je alleen of met z'n tweetjes kan spelen. De two player-mode verdeelt het scherm in twee delen zodat je tegelijkertijd het traject kan afleggen. Elke speler heeft de beschikking over vijf ballen die meedribbelen aan de voet en gebruikt kunnen worden om vijanden te raken en schakelaars om te zetten. Gaat de bal om wat voor een reden dan ook lek, dan verlies je een leven. Het spel bestaat uit vijf levels waarbij het laatste level zich afspeelt in het stadion van Stavros Garkos, waar je je een weg moet banen naar het veld. Onderweg zijn er diverse levensverlengende bonussen op te pikken, puzzels op te lossen, vallen te ontwijken en vijanden te verslaan. Gaaaaaap.

EARTH COMMAND

Wie regelmatig het nieuws volgt, weet dat het nogal een zootje is op onze aardbol. Overstromingen, oorlog, milieuvervuiling, armoede, ziekte, te weinig zakgeld... kortom, het is een puinhoop. Wat is dan de oplossing? Simpel: stuur een ruimtestation de lucht in en regel daar de zaakjes. Klinkt als een fantastische oplossing! Hop, diskje in de CD-i speler! Laten we de wereld redden van de ondergang!



Baas Sir Arthur Carlyle.

CRISIS

Ik moet wel een behoorlijke slimmerik zijn, want Earth Command legt het lot van de Aarde volledig in mijn handen. Ik ben aangesteld als commandant van een speciaal ruimtestation van de Verenigde Naties en van daaruit moet ik de crisis in de wereld oplossen en een wereldwijde en stabiele economische ontwikkeling zien te bewerkstelligen. Ik krijg daarvoor van de VN een flinke bom duiten voor het oplossen van milieuproblemen, handhaving van de vrede (kan dat dan met geld?) en het veranderen van de manier van leven zodat natuurlijke hulpbronnen worden gespaard en mensenrechten gewaarborgd. Dat klinkt als een flink portie werk en dat is het ook.

EMMERTJE OZON

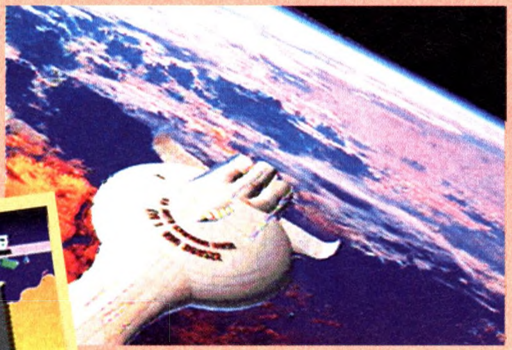
Hoe weet ik nou waar ik moet beginnen? Ik weet wel dat bij ons om de hoek een man woont met een lekkende waterkraan en dat ze in Bosnië aan het knokken zijn en ik geloof dat Afrika het niet zo geweldig heeft de laatste tijd maar om nou lukraak met geld te gaan strooien lijkt me niet zo'n goed idee! Oh, wacht, daar branden rode lampjes op mijn overzichtscherm van de wereld. Paniek! Rood is eng dus daar zullen wel probleemgevallen zijn. In Australië bijvoorbeeld brand een flinke rode lamp. Effe kijken. Wat blijkt? De ozonlaag is een beetje aangetast daar aan de andere kant van de aardbol. Ja, hallo? What else is new? Moet ik dan vanuit mijn ruimteschip emmertjes met ozon in dat gat donderen? Dat lijkt me dweilen met de kraan open! Het is hun probleem en dan moeten ze maar zonnebrand met een factor duizend op hun kop smeren!

KLAAR?

Help! Uit mijn dashboard klinkt een boze stem. Het blijkt Sir Arthur Carlyle te zijn. Hij is mijn directe baas en ook nog eens directeur van ECOM (Environmental Command). Hij herinnert me eraan dat hij mijn loon betaalt en dus ook mijn mooie auto en mijn flipperkastencollectie. Nou goed dan. Ik verbied de wereld ooit nog spuitbussen met CFK's te produceren en geef Australië 300 miljoen dollar om hun milieuproblemen op te lossen. Ha! Klaar, toch een makkelijk baantje. Hee, wat gebeurt daar? Een rode lamp in Afrika. Een epidemie...



Dat ziet er niet best uit voor ons.


Leuk uitzicht vanuit de ruimte.


Het ruimteschip van de VN.


Dit soort mannen zijn het ergste.

Earth Command is een aardig spel om een beetje wereldwijs te worden in de problemen waar wij op onze aardbol mee te kampen hebben. De bedoeling is om alle lampjes op groen te krijgen zodat er ook letterlijk geen vuiltje meer aan de lucht is. Dat lijkt me nogal een utopie maar goed, het is een spel. De interface waar je mee werkt ziet er overzichtelijk uit en de stukjes video en de mooie foto's maken het nog fraaier. Jammer dat het zo enorm traag gaat: als je op een knopje drukt duurt het vaak 5 seconden voordat je een scherm te zien krijgt. Het spel verandert telkens dus als je het leuk vindt, kun je het nog jaren spelen.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	8^{7}
SPEELBAARHEID	6^{8}

- ▲ Je leert er wat van
- ▲ Aardig graphics
- ▲ Lang speelbaar
- ▼ Traag

CD-I
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Visionary Media / Philips Interactive Media International
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



7^{8}

EEUWIG

Deze maand ontvingen wij een wel heel bijzondere tip, namelijk een manier om rijk te worden met behulp van het Hitparade Rijk Spel. Alles wat we hiervoor hoefden te doen was tien piek opsturen naar een persoon die met naam en adres bovenaan een lijstje van zes personen stond vermeld. Dan hoefden we verder alleen nog maar een of andere code in te tikken en konden we onze eigen naam en adres aan het lijstje toevoegen. Vervolgens moesten we de diskette zoveel mogelijk kopieëren en verspreiden onder familie, vrienden, bekenden, collega's etc. Het geld zou vervolgens binnenstromen in de vorm van briefjes van tien die wildvreemde mensen naar ons adres zouden sturen. Klinkt goed, nietwaar? Inderdaad: niet waar! Het gaat hier namelijk om een variant op de zogenaamde kettingbrief, en dat is een 'spel'systeem waarvoor het zelfde geldt als de meeste andere spelsystemen: alleen de makers ervan worden rijk. Daarom gratis en voor niets de volgende tip: trap er niet in, trap ze eruit!

Wil je elke maand weer kans maken op een gratis spel naar keuze, stuur dan jouw manieren om de gameplay te vervalsen en de spelboel te bedonderen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Laat je het zoeken van de truukjes liever aan een ander over en wil je alleen het resultaat weten, bel dan gerust naar de

Nintendo Servicelijn
03402-54490

Kan Nintendo je niet helpen, bijvoorbeeld omdat je een Sega machine hebt, dan kun je om hulp vragen bij de

Sega Megaphone (ƒ1,- p/m)
06-34033034

Sonic & Knuckels

MEGA DRIVE

Zomaar wat codes voor als je Sonic 1 op Sonic & Knuckles zet. Druk bij het No Wayscherm tegelijk op A, B en C en masseer dan flink je vingers, want de codes zijn niet bepaald kort te noemen.

level 02 - 2965 3192 9023
level 03 - 3610 2354 7327
level 04 - 2921 0274 3999
level 05 - 3737 7423 1487
level 06 - 3053 9029 9071
level 07 - 3698 8191 7375
level 08 - 3009 6111 4047
level 09 - 3482 7286 3167
level 10 - 2809 6267 2575
level 20 - 3275 3622 4191
level 50 - 4028 3236 9596
level 100 - 5004 0865 7353
level 200 - 4383 9797 0354
level 500 - 5358 4423 5191
level 1000 - 5092 6073 6399

Zo zouden we nog kunnen doorgaan tot level 300.000 of zo, maar dat lijkt ons wat overdreven. Bedankt, Eric en Paola en Tim Jessy, Tom, Frank, Arjen, Fabio en Frans (die ons ontroerden met twee meter aan codes) en tientallen anderen die Sonic codes hebben ingestuurd.

DOOM 2

PC

Wil je wat extra magie in Doom 2, start het spel dan in plaats van doom2 met doom2 -turbo250. Doom gaat nu zelfs aardig snel op een 486-25, zo laat Davy uit Didam weten. Niels en John uit Zevenaar weten bovendien dat je in plaats van 250 elk getal tussen 10 en 400 kunt invullen.



SNES

EARTHWORM JIM

Mario (nee, niet die Mario) uit Monster (zo'n plaatsnaam willen wij ook!) selecteert de levels voor de aardworm zelf en dat doet hij zo: druk tijdens het spel zelf de volgende codes in: pauze, A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, A + X, pauze en je bent een level verder.



SNES

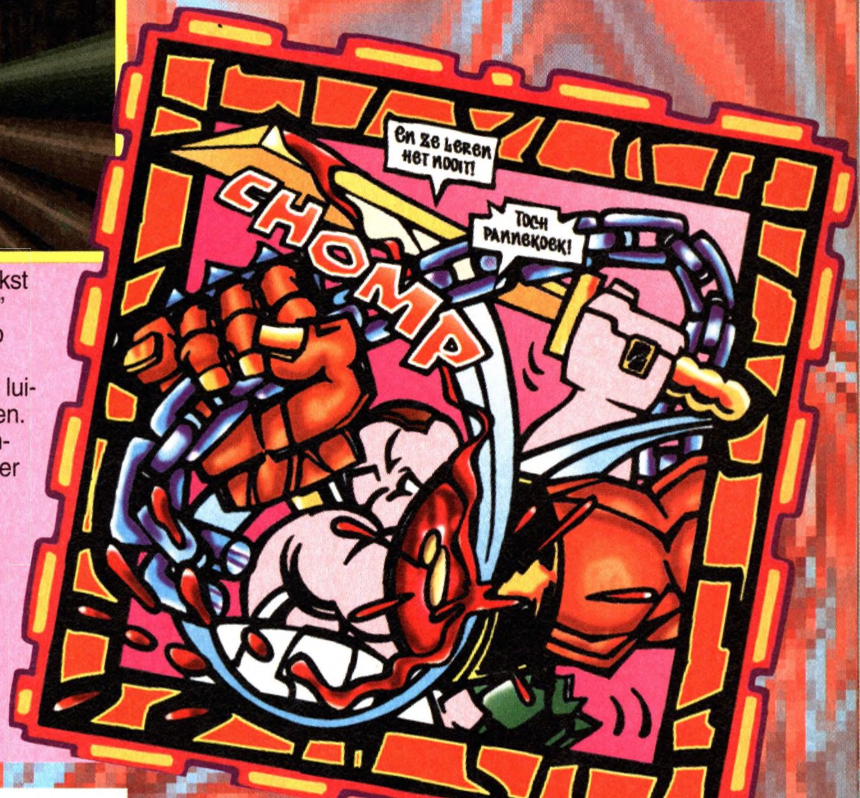
SPARKSTER

Okay, Marco uit Linne, je wens wordt bij deze vervuld oftewel hier volgt jouw tip: duw in het optiescherm waar je kunt kiezen uit Start, Setup en Password op A, A, A, B, Y, R, Select, L, naar beneden, naar boven, naar beneden en naar rechts. Er verschijnt dan tussen "All rights reserved" en "licend by Nintendo" het woord Stage met daarachter een getal. Je kunt daarmee beginnen in welke stage je ook maar wilt.

Tip van de maand



Tja, deze keer is de Tip van de Maand een kwestie waarvoor wij ons behoorlijk schamen. In het januarinummer ging deze prijs namelijk naar iemand die voor ons had ontcijferd wat de Doom 2 eindbaas eigenlijk zei, althans dat dachten wij. Vol goede moed schreven we dat de tekst luidde: "to end the game, you must kill me, and the jaws will narrow." Komt daar Maurice "MAUI" van der Meer uit Vinkeveen die ons erop wijst dat dit niet correct is. De tekst zou namelijk luiden: "to win the game, you must kill me, John Romero." Wij nog een paar keer goed luisteren naar de eindbaas en inderdaad, Maurice blijkt gelijk te hebben. (John Romero is overigens zo'n beetje de uitvinder van Doom.) Omdat we de foute oplossing beloond hadden, leek het ons nu niet meer dan terecht dat de goede oplosser ook een prijs krijgt. Dus bij deze: gefeliciteerd Maurice, je hebt een spel naar keuze verdiend. Maurice had naast zijn correctie ook nog wat andere tips die de moeite van het vermelden waard zijn. Start het PC-spel Wacky Wheels met WW TURBO, doe tijdens het rijden de combinatie vuren en remmen, dan heb je even turbo. Of start het spel met WW JUMP en doe tijdens het rijden de combinatie gas en remmen, dan kun je springen. Nog een soort tip van Maurice: of we niet een BBS kunnen beginnen voor de lezers ("zou cool zijn"). We nemen het in serieuze overweging, dus wie weet...



ECCO II: THE TIDES OF TIME

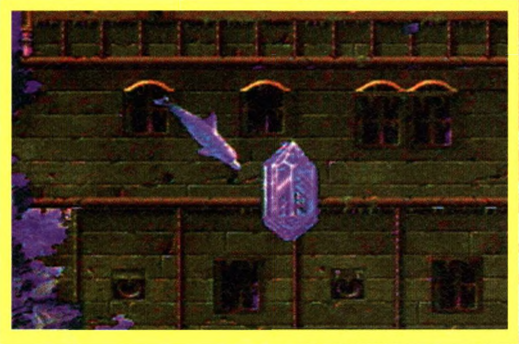
MEGA CD

Michiel uit Haarlem en Martin uit Oostwold doken in de getijden des tijds en kwamen met de volgende levelcodes weer boven. Links die van Michiel, rechts die van Martin. Er schijnen er nog veel meer te zijn, maar hiermee moet het toch gek lopen wil je nog verdrinken.

1. Crystal Springs: OVYKBYEB/UEPMCVEB
2. Fault Zone: QUGMTHZA/AMIGWBZA
3. Two Tides: EGIURZYA/YCHPCWYA
4. Skyway: AGRDLKDB/UOWPAWCB
5. Sky Tides: CJZNHNDB/MSOHUQCB
6. Tube of Medusa: EUFMDKZA/UQRFMGZA
7. Skylands: MGQLCYEB/AQYZRZEB
8. Fin to Feather: UCQSMDXA/UIJEKWXA
9. Eagle's Bay: YYKDRWEB/GXBEZHDB
10. Asterite's Cave: IORCQEXA/KXCEOUXA
11. Four Islands: EINWQHDB/UELYOWFB
12. Sea of Darkness: UQDNDWWA/KFDVAEAB
13. Vents of Medusa: AUYBGGYA/YUKKQRBB
14. Gateway: AONSRBEB/MITWKWGB
15. Moray Abdyss: WDNFKZXA/STQURNAB
16. The Eye: CPAEEZQE/YMWKMXSE
17. Big Water: CBZDUVFA/AYSBRNIA
18. Deep Ridge: YFGDUCOD/AVCCXTOD
19. The Hungry Ones: MWYOTFJE/CDYQKTJE
20. Secret Cave: SVPPWJSE/GZMBYVOE
21. Lunar Bay: ESICVJSE/YMISUUOE
22. Black Clouds: ONWZRDOE/WVAODILE
23. Gravitor Box: WTLKOZVE/QUYIBFJE
24. Globe Holder: GHLZHFVE/IIIOBFJE
25. Vortex Queen: KWDMXVOA/GKENKBDA

Na het level Vortex Queen krijg je de aftiteling. Zet de computer nog niet uit. Er volgen namelijk nog een paar levels.

Home Bay - EFJXWOIA
Epilogue - AZAQMFDA
Fish City - COZYHZEA
City of Forever - ERLACUKA



MEGA DRIVE

BARTS NIGHTMARE

Presentje van Victor uit Nijmegen: Action Replay codes voor oneindige energie (ffc6730001), oneindig kauwgum (ffc8020005) en oneindig meloenpitten (ffc8070005).

ALL SYSTEMS

MORTAL KOMBAT 2

Een beetje pesterig schreven we al eerder dat we vele honderden brieven ontvingen die uitsluitend over het meest bekende en beruchte vechtspel ter wereld gingen. Al met al kregen we zo enorm veel informatie binnen dat we er moedeloos van werden. Daarbij kwam dat er ook onder de inzenders veel meningsverschillen waren over de vraag hoe je bepaalde moves wel en hoe je ze niet moest uitvoeren. Nu de grote stroom brieven over dit onderwerp eindelijk een beetje is ingedamd, hebben we het eindelijk aangedurfd een definitieve selectie te maken van de juiste moves, de juiste testmodes en de juiste manieren om de geheime spelers tevoorschijn te vechten. Op dit ogenblik is een selectie 'Mortal Kombateers' onder leiding van Kees bezig om de tips tot aan de laatste schijnbeweging toe op hun juistheid te testen. In het volgende nummer zullen we daar uitgebreid verslag van doen.

EEUWIG



MEGA DRIVE

REN & STIMPY

Nijverdalse levelcodes van Menno voor Stimpy's Invention:
level 2 - 8BZZZ00 003B2WN
level 3 - 8C00003 T33F2WF
level 4 - 831000B C3322WB
level 5 - 652000G YCM5UWV
Ook voor Veediots op de SNES wist Menno wat te doen: druk, als het woord Veediots begint te verschijnen, op de knoppen L, R, A, L, R, L, B, R en X. Er zal een aantal getallen verschijnen waarmee je levels kunt kiezen.

The Lion King

Een levelselect en nooit meer dood, met de complimenten van Rotterdamse Stefan: druk bij het titelscherm de volgende code in: B,A,R,R,Y.

GAME BOY

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Vanuit Hallaar uit België schrijft oplettende Johnny aan de Power Prof: "Al verschillende keren heeft jullie P.P gezegd dat je bij Indiana Jones...Atlantis Sophia in haar cel moet laten zitten. Wrong dude! Als je haar er niet uit helpt, zie je het echte einde niet! Indy is een echte romanticus en wil graag het avontuur verlaten, terzijde gestaan door een schone jonkvrouw (alleen in je dromen, Johnny?) Als je de poort geopend hebt met behulp van de verschillende robot-onderdelen, valt er een staaf naar beneden. Geef die aan Sophia, til de celpooort op en zeg haar dat je een plan hebt, dat ze de staaf onder de poort moet zetten. Als je dan verder gaat, zal Nur-Ab-Sal haar lichaam innemen. Bekijk haar halsketting, stop er een orichalcumbolletje in en gebruik de gouden kist om de halsketting in te steken. Doe dan gewoon wat je voorheen deed."

PC

Outpost

Een paar cheats afkomstig van Hessel uit Utrecht en gesponsord door Micro Addiction. Ctrl + F9 (een misfire veroorzaken en alle rebellen doden), Ctrl + F10 (het rampen-menu) en Ctrl + F11 (oneindige bronnen, oftewel resources).

PC



ACTION REPLAY CODES

Bart Simpson Escape from Camp Death
010599C9 Onkwetsbaarheid
010393C9 Over holen lopen
Batman Return of the Joker
010567C7 Oneindige continues
Jungle Book
0106B7C1 Oneindige levens
0834B8C1 Oneindige energie

GAME BOY





LEVEN

THE SETTLERS

PC

Eindelijk weer bericht van Huggie uit Goor, deze keer met levelcodes. (Wanneer komt er trouwens weer een nieuw Huggie-adventure uit?)

1: START
2: STATION
3: UNITY
4: WAVE
5: EXPORT
6: OPTION
7: RECORD
8: SCALE
9: SIGN
10: ACORN
11: CHOPPER
12: GATE
13: ISLAND
14: LEGION
15: PIECE
16: RIVAL
17: SAVAGE
18: XAVER
19: BLADE
20: BEACON
21: PASTURE
22: OMNUS
23: TRIBUTE
24: FOUNTAIN
25: CHUDE
26: TRAILER
26: TRAILER
27: CANYON
28: REPRESS
29: YOKI
30: PASSIVE



RUN SABER

SNES

Van Dennis, uit Tilburg, voor wie dit leest: "Als ATLUS in het beeld verschijnt, moet je B, Y, Select en Rechts ingedrukt houden. Dan krijg je een nieuwe geheime optie. Kies deze optie voor een geheim menu waar je de stage kunt kiezen waar je begint en een music-test hoort. Door tijdens het spel op pauze te drukken en dan op select zorgt dat ervoor dat de kleur van je mannetje verandert." Ach ja, altijd maar tegen dezelfde kleur aankijken gaat ook vervelen...

MYST

PC/MAC

Het Amerikaanse blad Wired noemde Myst een spel in een boek in een schilderij of zoiets. Wij noemen het een heel mooi spel, en Roel uit Voerendaal, die noemt gewoon de toegangen naar alle werelden:

1) De raketwereld: om de raket te openen moet je de stroomgenerators op 59 volt zetten. Dit doe je door de volgende geneators aan te zetten: 4, 7, 8 en 9. Hierna ga je naar de raket, en je zult zien dat de deur open gaat. Je gaat dan naar het orgeltje en je slaat de vijfde witte toets aan. Je onthoudt de toon en draait je om naar het andere deel van de raket en zoekt net zo lang totdat je de juiste toon gevonden hebt. Met de volgende toetsen doe je precies hetzelfde: 12e witte toets, 10e zwarte toets, 8e witte, 3e zwarte. Hierna haal je de hendel over en als je het goed gedaan hebt, kom je in die wereld.

2) De boomwereld: om in de boomwereld te komen moet je naar het boswachtershuisje gaan en de kluis openen met de code 724. In de kluis ligt een doosje lucifers, die steek je aan en je steekt ook het waakvlammetje aan. Dan draai je dat grote wiel (rechts in het huisje) helemaal open, tot je niet meer verder kan, als je dan snel naar buiten wandelt, zul je zien dat de boom naar boven wordt geduwd. Als je weer terug bent in het huisje, draai je de gaskraan zo snel mogelijk dicht. Je rent als een gek naar de boom toe. Je zult dan zien dat de boom naar beneden komt en jij kunt dan de boom in, de boom zakt dan verder en dan kom je in een ruimte met een boek, je slaat het boek open en je bent er.

3) De tandwielwereld: om in de tandwielwereld te komen moet je eerst naar de klok gaan op Myst-island, je ziet hier een groot draaiwiel en een klein draaiwiel, hier kun je de wijzers van de klok mee bedienen (de grote voor de grote wijzer en de kleine voor de kleine wijzer). De klok moet op 2:40 komen te staan, als je hiermee klaar bent, komen er tandwielen boven water, je loopt erover en je komt in de klok. Je ziet hier 3 hendels, de 2 hendels die aan het apparaat zitten, daar moet je van boven naar beneden 2, 2, 1 van maken, de andere hendel is om dat ding weer op te winden. Als je het goed hebt gedaan, zie je een tandwiel omdraaien. Je loopt nu naar de tandwielen bij de pier en je kunt de andere wereld in.

4) De bootwereld: om de bootwereld in te kunnen moet je het volgende doen. Je loopt naar de teletijdmachine en zet hem op 17 januari 1207 5.46 am, je gaat erheen en als je er bent, loop je weer naar buiten, naar de standbeelden (constellations) en je zet de slang op groen. Dan ga je weer terug naar de teletijdmachine en zet hem vervolgens op 11 oktober 1984 10.04 am, je gaat erheen, hierna zet je het blad op groen. Je loopt weer terug en zet de machine op 23 november 9791 6.57 pm en gaat erheen. Als laatste zet je de spin op groen. Hierna zal het schip omhoog komen, je gaat naar de pier, het schip in en in de kajuit vind je de doorgang naar de laatste wereld.

ACTION REPLAY CODES

SNES

Blackthorne

7E0FC509 Oneindig energie (zet de Action Replay uit voordat je praat met de persoon die je aan het eind van elke sector meer energie geeft)
7E021C0X Geweer vuurkracht (kies voor X een getal van 0 tot en met 3). Als je getal 3 kiest maakt je geweer geen geluid, maar hij doet het nog wel.)
7E187608 Oneindig afstandswesp
7E187805 Oneindig zweefbommen
7E187A0A Oneindig vuurbommen
7E187C06 Oneindig zwevers
7E187E07 Altijd de sleutel van de brug
7E188002 Altijd een ijzeren sleutel
7E188004 Oneindig genezende potion

Bubsy

7E001800 Mega sprong

Lion King

7E200404 Onbeperkte energie
7E200210 Onbeperkte brul
7FFF9E0X Levelselect
7E200001 Altijd de oude Simba in de buurt
7FFF9C02 Onbeperkte levens

Urban Strike

MEGA DRIVE

Toen we een vorige keer de codes gaven zaten er een paar foutjes in. Kan gebeuren. Liam uit Kerkrade verbeterde ze voor ons. Kan ook gebeuren.

Missie 2 - Baja Oil Rig - C9HGJKZR4KW
Missie 3 - Main Rig - Z9HGJKZR4KW
Missie 4 - Mexico - 9GDP7ZHPFZJ
Missie 5 - San Franisco - NVBZLJT96JF
Missie 6 - Alcatraz - H7FNR3JYH3J
Missie 7 - New York - L67SHD3XLDD
Missie 8 - Las Vegas - GPVTKHB7CHK
Missie 9 - Casino - B7FNR3JYB3J
Missie 10 - Underground - W7FNR3JYW3J



EEUWIG

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

Damien uit Spijkenisse Country seinde via de tam-tam het volgende nuttige bericht door: 99 levens met Didi. Ga naar de 5e wereld, die van Kremkroc Industries Inc. Ga daar naar het derde level: Elevator Antics, doe dit level tot het midden bij het save/continue doorspeelvat. Raak dat aan en ga dood. Als je dit level weer doet begin je bij het midden. Loop naar Klump (het ventje met de helm). Ga op het puntje staan, wacht nu tot hij naar je toe komt lopen. Loop of spring twee keer op zijn kop (achter elkaar). Nu zie je dat hij afweert, ondertussen sta jij naast hem. Terwijl hij afweert, maak jij een radslag door hem heen. Nu begint je levensteller te tikken. Je kunt trouwens net als bij Mario World stoppen in een al uitgespeeld level door op Start, Select te drukken.
Uit Klundert Country kwam van Richard dit bericht waarmee je heel veel levens kunt krijgen en er een paar kunt besparen. "Als je met het spel DKC ziet dat je bijvoorbeeld in een afgrond valt, druk dan snel op pauze en dan op select. Je kunt het level dan overnieuw spelen zonder dat er een leven afgaat.
- Ga in het begin van het level Stop en Go Station gelijk naar links in de grot en je bent bijna bij het einde.
- Spring in het begin van het level Mine Cart Carnage net over het vatkanon. Je bent dan bijna bij het einde.
- Ren bij het bonus-spel van Winky helemaal naar links tot je niet meer verder kunt. Ga dan via de autoband omhoog (naar links) dan kun je over de muur komen en kom je bij een grote kikker van wie je heel veel levens krijgt.
- Zwem bij het bonusspel van Enguarde vanaf het begin naar boven. Je kunt door het plafond en je pakt alles. Ga dan weer naar beneden naar het beginpunt en ga dan naar links. Zwem door de muur heen en pak alles. Ga dan helemaal naar rechts, daar kun je ook door de muur en je moet er weer alles pakken. Ga dan weer naar het beginpunt en ga dan naar beneden door de grond heen. Pak de grote Zwaardvis en dan de voorwerpen, je krijgt dan weer veel levens."
Henk heeft een soort warpzone gevonden, zo schrijft hij vanuit Leersum Country. Je moet met alleen Donkey/Diddy op de kaart zitten (in wereld 1). Als je dan van Jungle Hyinx naar Ropey rampage gaat (of andersom) houdt dan R, L ingedrukt en als je precies in de bocht van het weggetje bent, druk dan op B. Je valt dan in Orang Utangang, dat is wereld 3. Deze manier kun je ook gebruiken van Franky's Cabin naar Ropey Rampage. Vanuit de eerste bocht kom je aan het eind van Ropey Rampage. In de tweede bocht kom je ook in Orang Utangang. Het kan ook in de bocht van Coral Capers naar Funky's Flights en je komt ook in Orang Utangang. En volgens Henk: als je een al uitgespeelde wereld nog een keer doet en je hangt boven een afgrond en je staat op het punt dood te gaan of je hebt gewoon geen zin meer, druk dan op start en dan op select. Dat voorkomt een hoop problemen.



GAME BOY

SNEAKY SNAKES

Can uit Enschede warpt je drie levels verder. "Om van level 3 naar level 6 te gaan, moet je met de sleutel naar de warp in level 3 gaan. Op het lege platform rechts boven springen en op de B-knop blijven drukken. Simpel toch?

SNES

STAR TREK, THE NEXT GENERATION

Een bericht van ensign Bjorn uit het Starfleet Command te Deurne. Om een levelselect te activeren moet je tijdens het titelscherm op de volgende knoppen drukken: Y, Y, X, X, A, A, B, B. Dan hoor je een toon. Start dan het spel gewoon zoals altijd. Op ieder moment van het spel kun je de levelselect oproepen door op pauze te drukken en dan op Y.



MEGA DRIVE

The Lion King

Een levelselect van Vanja uit Tiel: ga naar options en druk op Rechts, A, A, B en Start. De cheatmode en het levelselect kan dan gekozen worden.

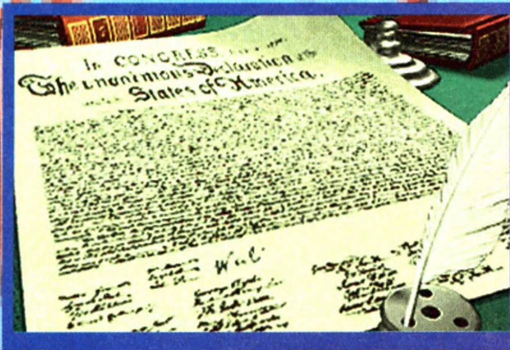


LEVEN

PC

INCA II

Zomaar wat oplossingen van Danny uit Rotterdam. Danny is sowieso een bofkont want hij krijgt kusjes terug van Laura.
Level 1 (Gate of Wisdom)
Links onder in het beeld pak je de steen. Je zet die in het gat boven het eerste standbeeld en dan pak je de veer van de wachter zijn hoofd en kietel je het beeld onder zijn neus. Nu doe je hetzelfde bij het andere beeld. De poort is nu open.
Level 2 (Stolentumi)
Je pakt het cacao blad van het touw, die heb je nu in je bezit. Dan pak je de paal en leg je die boven op de poort (rechts van het scherm). Dan pak je de steen en gooit die naar de wachter en klikt op het bosje groen. Trek dan aan het touw.
Level 5 (Cabin)
Je gaat nu naar de tv en zet hem aan. Typ een willekeurige code in en je kunt de deur van de luchtsluis openen. Loop dan naar binnen en pak het breekijzer er breek de kist open. Pak een fles vodka en giet het in de buis. Er is nu genoeg druk om het schip te laten varen. Nu ga je naar de 'throttle lever' en schakelt hem over.



Colonization

Van Wouter uit Zuid-Scharwoude, voor gamers in het hele land:
Als je op de landkaart de ALT-toets ingedrukt houdt en dan de letters W I N indrukt, verschijnt er een CHEAT-menu. Hierin kun je onder andere eigen units maken, vijandige units maken, hele kaart zien enzovoort.
Probeer ook eens (met cheat) : V indrukken en dan met het vakje naar een vijandige plaats of unit gaan en dan SHIFT-D (DISBAND). Of V indrukken en dan met het vakje naar een plaats toe waar je wel een stad wilt hebben en op die plaats SHIFT-F1 (Create unit). Daarna kun je hier gemakkelijk een stad stichten.

PC

GAME BOY

R-TYPE

Joshua uit Nistelrode weet iets wat nu iedereen weet: als je bij het scherm met de highscores bent, druk dan tegelijkertijd de volgende knoppen in: schuin-links naar beneden en A, A. Er verschijnt een tekenprogramma en zo kan je het bedienen: Met A kan je tekenen, met B uitgummen. Groetjes terug Joshua.

JURASSIC PARK

Michiel uit Ouderkerk aan de Amstel vraagt, Liam uit Kerkrade geeft antwoord (en Michiel, ruim voortaan effe lekker zelf je kamer op):
Jungle - 0VVV VVUP
Power Station - 2VVV VVUR
River - 4VVV VVUT
Pumping Station - 6VVV VVUV
Canyon - 8VVV VVU1
Vulcano - AVVV VVU3
Visitor's centre - CVVV VVU5

MEGA DRIVE





ACTION REPLAY CODES

Lion King
FFCCF30010 Onbeperkte brul
FFCCFB0001 Altijd de oude Simba in de buurt
Pink Panther goes to Hollywood
FFBFCB0005 Onbeperkte levens
FFC05E0001 Onbeperkte lantaarnpalen
FFC05F0001 Onbeperkte boor
Revenge of Shinobi
FFE1410004 Onbeperkte levens
FFE13B0008 Onbeperkte gezondheid
FFE00C0001 Wapens altijd op volle kracht

MEGA DRIVE



PC

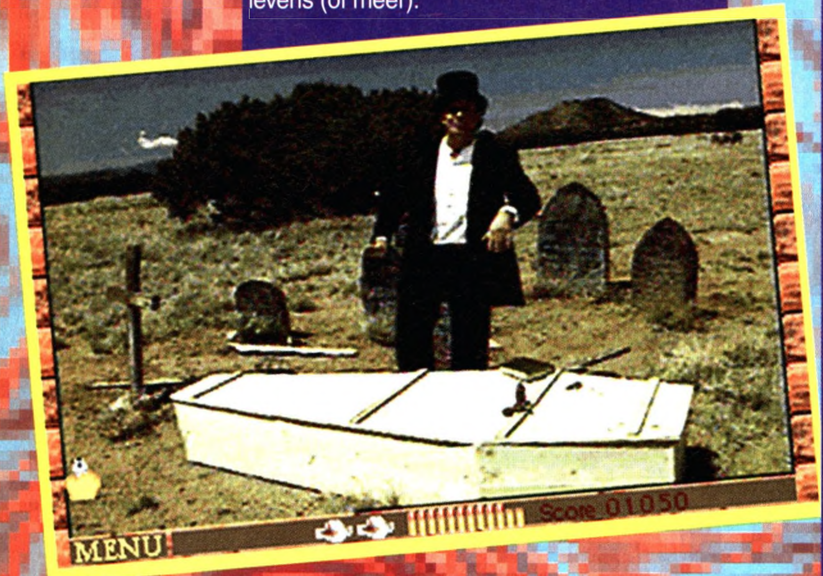
HAND OF FATE

Pim uit Heemskerk had vragen, wij hebben antwoorden.
- Marco bevrijd je door de vleesetende plant de 'manure' te geven die je bij Herb vandaan hebt gehaald.
- De lucht van eieren ruikt hetzelfde als zwavel. Dat kun je halen bij de Hot Sulpher Springs.
- Om voorbij de rat in de grot te komen, heb je een toverformule nodig en wel de Swampsnake Potion. Om deze te maken heb je de ui, zwavel, heet water, krokodilletranen en het krukje nodig. Deze doe je in de ketel. Vul een van de flesjes en gebruik die op de rat.
- De kaas ligt in de schedel in de Dark Cavern, maar bewaar de kaas om met de vissers te praten. In die schedel kun je ook de Alchemist's Magnet vinden waarmee je lood in goud kunt veranderen. Ga naar de haven en verander het anker van lood naar goud.

MADDOG 2

PC CD-ROM

Zelfs in het Wilde Westen speelden ze weleens vals. Joep uit Onbekend weet daar alles van. Als je een of meer levens kwijt bent dan moet je je game saven. Ga vervolgens uit het spel en edit het bestandje state.gam. Je moet dan bij start-lives 3 levens invullen (of meer) en bij total-dies 0 (of meer) en bij lives 3 (of meer). Je hebt nu weer drie levens (of meer).



ACTION REPLAY CODES

Asterix
00C19605 Oneindig energie
00C09D03 Oneindig levens
00C09A03 Onkwetsbaarheid
00C0A295 Oneindig tijd
00C08B01 Bommen vanaf de start
00C09F50 Bonuslevel na ieder level
Chakan
00DFA504 Starten met vuur/ijs superzwaard
00DFA503 Start with Lightning Sword
Jungle Book
00C83081 Boomerang vanaf het begin
00C82F06 Slaat een level over wanneer Action Replay wordt aangezet
00c83332 Bananen-machinegeweer vanaf de start

GAME GEAR

PETE SAMPRAS TENNIS

MEGA DRIVE

Liam uit Kerkrade en Joost uit Sint-Pancras speelden een virtueel partijtje en vonden de volgende ronde-woorden.
Round 2 Car
Round 3 Vegan
Round 4 Star
Round 5 LCD
Round 6 Wall
Round 7 Sinkorswim
Round 8 Shelf
Round 9 Window
Round 10 Pool
Round 11 Lucky
Round 12 House
Round 13 CVE
Round 14 Durham
Round 15 Jumping
Round 16 Happy
Round 17 Mega
Round 18 Playpete
Joost heeft ook nog een vraag die hopelijk door een van de lezers beantwoord kan worden. Hij stuitte namelijk per ongeluk op twee extra opties waarvan er een Crazy heette. Hij was een enkel challenge-wedstrijd aan het spelen. Toen moest hij stoppen om te eten. Hij drukte op A, B, C en start om op het beginscherm te komen. Toen verschenen de twee extra opties. Maar toen hij het later nog een keer probeerde lukte het niet meer? Wie wil Joost helpen om helemaal crazy te gaan?

Larry 2

PC

Johan uit Grembergen zit met een groot probleem: hij kan zijn zwembroek niet aantrekken. Beetje mal probleem Johan, vind je zelf ook niet? Maar goed, wat dacht je van het volgende: ga naar je kamer en trek daar je zwembroek aan. Johan wil ook weten wat te doen als hij z'n zwembroek aan heeft. Ga dan naar het zwembad, smeer wat creme op en neem een duik. Pak het bikini-stukje en ga dan lekker zonnen, bij voorkeur op een ligstoel. Pas op, als Momma komt, moet je wegwezen want zij geeft alleen maar problemen. (Heb je trouwens haar kamer al doorzocht? Leuk om te doen, maar wel van tevoren effe saven). Ga nu terug naar je kamer, trek je mooie leisure suit aan, ga naar de brug en trek aan de blauwe hendel achter de kapitein. Ga dan naar de reddingsboten en spring erin. Tik op zee WEAR WIG en smijt de spinazie weg. Wacht tot je op het eiland komt en speel dan zelf verder.

BLAKE STONE

Nijverdalse Tom was niet tevreden met wat we over Blake Stone vermeldden, want hij had nog veel meer te vertellen, namelijk zowat alle codes en modes voor versie 2.0.
Start het spel met bstone powerball om de cheattoetsen te activeren, bstone radar om een radar te activeren, bstone music voor een muziektestje (muziek veranderen met backspace + pijltjestoets) en bstone tics voor wat "tic info" in het scoregebied. Je kunt de verschillende modes ook tegelijk activeren, bijvoorbeeld bstone powerball radar. Ook mogelijk: tijdens het "jam" logo de linker shift indrukken, ingedrukt houden, rechter shift indrukken en ook ingedrukt houden. Als je het goed doet hoor je een geluidje.
Cheattoetsen zijn de backspace met een letter:
B - randkleur
C - statistieken
E - naar eind volgende level
F - x- en y-coordinaten
G - God mode
H - 1% minder gezondheid
I - gratis dingen
M - geheugen-info
Q - stoppen
S - slow motion
T - toont muren, graphics en geluidsgolven
V - extra VBL's (maar wat zijn dat?)
W- warpen naar andere levels

PC



SUPER METROID

SNES

Arie uit Wezep, een regelmatige schrijver aan Eeuwig Leven en hoog door ons gewaardeerd, heeft weer wat nieuws, maar wat? "Als je energie onder de vijftig is en je dus geen volle gekleurde blokjes en reservetanks meer hebt, zorg dan dat je minimaal 10 raketten en minimaal 10 superraketten en minimaal 11 power bombs hebt. Druk dan 3x select. Je staat nu op de power bombs. Druk dan 2 keer naar beneden en houdt L en R en de schietknop ingedrukt en aanschouw......."

Police Quest 2

PC

Agent Steef uit Vlaardingen snapt maar niet dat hij steeds wordt neergeschoten als hij de hotelkamerdeur van de verdachte intrapt.
Beste Steef, heb je wel een huiszoekingsbevel? Daarmee hoef je de deur niet in te trappen. Laat het bevel (warrant) aan de manager van het hotel zien, dan krijg je de sleutel van de kamer. Save het spel als je voor de deur staat, want je moet precies op de goede plaats staan om te voorkomen dat je wordt neergeknald. Je moet namelijk rechts van de deur staan als je die opent. Dan kan je verder in principe niets gebeuren en heb je dat hele kogelvrije vest niet eens nodig.

SAM & MAX HIT THE ROAD

Een vraag van Garmt uit Oost-Souburg, met antwoord van Emiel uit Den Ilp en Jeroen uit Ochten.
Je hebt de Magneetvis en de Golfbalterugpakker? Ga dan naar binnen bij het museum en gebruik de vis met magneet met de golfbalteruggever. Gebruik die weer met de hand. Gebruik dat in de wolbal. Nu moet je de ring hebben die je aan Shoov' ool kunt geven. Bij Frog Rock moet je zowel het haar als het toverpoeder gebruiken je kunt dan naar Bumpsville.

PC CD-ROM





P O W E R S A L E S

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Koopje! MegaDrive met Sonic en Columns. Compleet voor ƒ 190,-. Tel.: 020-6422498, Frans (Amsterdam). Na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Sonic ƒ 30,-, Faery Talk ƒ 30,-, Space Larren 2 ƒ 30,-, Mortal Kombat ƒ 75,-, Road Rash 2 ƒ 75,-, Aladdin ƒ 80,-, Streets of Rage 2 + converter ƒ 80,-. Tel.: 01720-74117, Robert Goené.

Te koop: MegaDrive II met 4 spellen (Aladdin, Streets of Rage 2, Terminator en Golden Axe) + 2 joypads. Twee maanden oud. Prijs ƒ 325,-. Tel.: 035-838307, Marcel v/d Berg.

Te koop: Sega Mega CD 2 (in perfecte staat) met 2 spellen (Jaguar XJ 220 en Road Avenger) en 2 demo-CD's (Fifa Soccer en Battlecorps). Alles in doos + boekjes. Nieuwprijs ƒ 875,-. Vraagprijs ƒ 575,-. Tel.: 04746-3971.

Te koop: Master System II + 2 joysticks en 6 spellen (o.a. Sonic 1, Tom & Jerry en Back to the Future 2). Vraagprijs ƒ 200,-. Tel.: 05189-1861.

Te koop: bijna 30 spellen voor MegaDrive. Compleet met handleiding. O.a.: Chuck Rock, Cool Spot, Desert Strike, Jungle Strike, Kid Chameleon etc. Prijs ca. ƒ 50,- per stuk. Als je meer dan 3 spellen koopt breng ik ze bij je thuis, mits je niet verder dan 50 km. van Hoorn woont. Tel.: 02290-47907.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads en een 6-button joypad met autofire + spellen (Mortal Kombat 2, Street Fighter SCE 2, Eternal Champions, Aladdin, Jurassic Park, Tazmania, Spiderman en Sonic 1). Plus gratis Sega spelcomputer. Prijs ƒ 700,-. Tel.: 05140-3083, na 18.00 uur.

Te koop: Game Gear z.g.a.n. + 2 spellen (Sonic + Sonic Chaos) + adapter en batterypack. Incl. opbergtas. Prijs ƒ 350,-. Tel.: 02279-2579, Hippolytushoef.

Ruilen voor Sega 8-bit: Bonanza Bros (met boekje en doosje) tegen bijv. Sonic Chaos, Micro Machines, Ecco the Dolphin of Cool Spot. Evt. ook kopen. Tel.: 01720-45247, Christian (na 16.30 uur).

Replay

REPLAY VIDEOGAMES

Het goedkoopste adres
Het grootste assortiment
Ook per post

Nieuw en Gebruikt
Inkoop * Verkoop * Inruil

Gameboy - Nintendo NES
Super Nintendo - Gamegear
Megadrive - MegaCD
Neo Geo

Hoogstraat 151a Eindhoven
040 - 552627
Haagdijk 176 Breda
076 - 200800
Offerandestraat 2 Antwerpen (B)
03 - 2270878

TE-GAMES the joy of life...

SPELLEN PER POST
INRUIL MOGELIJK!

BEL SNEL VOOR ONZE SUPER AANBIEDINGEN

VERKOOP ALLE SYSTEMEN SPELCOMPUTERS, ATARI 64 BIT, CD-ROM EN CD-I

MAASTRICHT, SCHARNERWEG 65, 043 - 637763 **SITTARD**, PARKLAAN 2B, 046 - 583513

Te koop: MegaDrive + 2 controllers en 3 spellen (Robocop vs. Terminator, Terminator 2 the arcade game en Shinobi 3) voor ƒ 250,-. Los te koop: Moonwalker + Dick Tracy ƒ 100,-, Wiz 'n Liz + Fantasia ƒ 80,- en Puggsley ƒ 60,-. Alles bij elkaar voor ƒ 450,-. Tel.: 03404-54731, Patrick (Zeist).

Te koop: MegaDrive + Lost Vikings, Fifa Soccer en Sonic + adapter en snoeren. Prijs ƒ 350,-. Tel.: 03403-79859, Frank (Houten).

Te koop: Master System + kabels, joypads en 6 spellen (o.a. Sonic 1, Sonic Chaos etc.). Vaste prijs ƒ 200,-. De MegaDrive spellen: Fifa Soccer ƒ 75,- en Fatal Labyrinth ƒ 25,-. De Game Gear spellen: Global Gladiators ƒ 35,-, Shinobi ƒ 30,-. Spellen en computer met originele doos en handleiding. Tel.: 05120-25437, Drachten (evt. per post).

Te koop: MegaDrive + 17 spellen (o.a. Mortal Kombat, Streets of Rage 3, Street Fighter 2, Eternal Champions, Hook) + Sega menacer + 3 controlpads + 2 converters (Japans, Amerikaans). Alles voor ƒ 750,-. Tel.: 073-425053, Den Bosch.

Te koop: MegaDrive + Sonic + Jewel Master voor ƒ 200,-, Ecco the Dolphin ƒ 75,-, Streets of Rage 2 ƒ 50,-, Virtua Racing (het nieuw) ƒ 150,-, Decapattack ƒ 40,-. Of alles in 1 koop voor ƒ 400,-. Tel.: 072-623268, St.Pancras (omg. Alkmaar).

Te koop of nog liever ruilen voor MegaDrive: Urban Strike ƒ 130,-, Sonic 3 ƒ 100,-, Megagames 2 ƒ 95,- of ruilen tegen Maximum Carnage, Super Street Fighter 2 of Virtua Racing. ook te koop: Terminator ƒ 25,-, Megagames 1 ƒ 45,-, Sonic 2 ƒ 60,-, Lemmings ƒ 45,-, of ruilen tegen Road Rash 2, Jungle Strike of Micro Machines. Alle spellen met boekjes en doosjes. Tel.: 05255-2509, tussen 16.00 en 20.00 uur.

WEDSTRIJD

Maak kans op één van deze fantastische prijzen...

Hoofdprijs:
VESPA CITTA GILERA snorfiets t.w.v. ƒ 2250,- of de prijs in contant geld!

2e t/m 4e prijs:
Sony Discman

5e t/m 14e prijs:
Kadobon t.w.v. ƒ 25,- te besteden bij Free Record Shop, Etos, McDonalds, Hij, Zij, Blokker, Bruna...

Wat moet je doen?
Om kans te maken op één van deze fantastische prijzen, moet je de volgende slagzin zo origineel mogelijk afmaken:

Ik snor straks op die snorfiets weg, want....................
(maximaal 30 woorden)

Schrijf je oplossing op een briefkaart. Vergeet niet om voor 3 x 80 cent **EXTRA** aan postzegels bij te plakken voor deelname. En stuur je briefkaart naar: Game Post (wedstrijd), Postbus 3258, 5203 DG 's-Hertogenbosch.
De prijswinnaars ontvangen schriftelijk bericht vóór 28 april.
Inzenden kan t/m 16 april 1995.

Alle inzendingen worden eigendom van Game Post. Medewerkers van Game Post worden uitgesloten van deelname. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd. Een deskundige jury beoordeelt de inzendingen op originaliteit. Veel succes!

Te koop: Game Gear + Chuck Rock 2, Mortal Kombat, Sonic, Terminator, Road Runner, Ecco the Dolphin + vergrootglas + converter (MS naar GG) + boekjes. Alles in 1 koop voor ƒ 400,-. Tel.: 08334-73871, Vincent.

Te koop voor MegaDrive: Italië '90 ƒ 25,-, Strider ƒ 50,-, Dynamite Duke, Twinhawk ƒ 60,- per stuk, Mickey Mouse, Super Thunder Blade ƒ 70,- per stuk, Mickey & Donald ƒ 80,-, menacer incl. 6 spellen en batterijen (z.g.a.n.) ƒ 100,-. Alles voor ƒ 500,- of ruilen tegen Mega CD (evt. bijbetaling) + 1 spel. Tel.: 05113-1495.

Te koop: MegaDrive II en Mega CD II met spellen (Urban Strike Sonic 2, Tomcat Alley, Road Ado, Thunderhawk, Ecco the Dolphin). Alles compleet in doos met boekjes, 3 wkn. oud. Winkelprijs ƒ 1600,-, vraagprijs ƒ 1100,-. Tel.: 05115-44320.

Wie wil mijn James Pond 3 en/of Bubsy ruilen voor Jungle Strike, Beavis & Butt-head, Streets of Rage 2 of 3, Pitfighter of NBA Jam. Of alletwee voor Chaos Engine of Sonic & Knuckles. Tel.: 05987-14978, Henk.

Te koop voor MegaDrive: Robocop vs. Terminator ƒ 90,-, SF 2 ƒ 95,-, Atomic Runner ƒ 25,-, Atomic Robokid ƒ 15,-, Space Harrier 2 ƒ 25,-, Terminator ƒ 25,-, Mickey Mouse ƒ 30,-, Alien Storm ƒ 25,-, Afterburner 2 ƒ 30,-. Alles (met boekjes) voor ƒ 350,-. Tel.: 02159-42504, Joris Westerdaal.

Te koop/te ruil voor Game Gear: Develish ƒ 25,-, Choplifter 3 ƒ 25,-. Tel.: 072-111007.

Te koop voor MegaDrive: Super Monaco GP 2 ƒ 70,-, Streets of Rage 2 ƒ 55,-, Golden Axe ƒ 55,-, Sonic ƒ 39,-. Allemaal samen voor ƒ 199,-. Tel.: 04920-40812, Bas (omg. Helmond).

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 ƒ 100,- of ruilen tegen The Lion King, NBA Jam, Sonic 3 of Sonic & Knuckles. Tel.: 02507-31245.

Te koop: Game Gear (ca. 1 jr. oud) + 7 spellen + tv tuner. Weinig gebruikt. Alles met handleiding voor ƒ 350,-. Tel.: 020-6860020, Daniël (Amsterdam). Na 17.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Streets of Rage 2, Indiana Jones, Donald Duck, McDonald Global Gladiators. ƒ 75,- per stuk. Super Thunder Blade en Xenon 2 voor ƒ 45,- per stuk. Te koop op CD: Sol Feace en Sherlock Holmes voor ƒ 50,- per stuk. Tel.: 08370-20635, Maurice.

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer + 4 spellen (Lemmings, Sonic 1 en 2 en Alex Kidd) voor ƒ 125,-. Tevens te koop voor MegaDrive: Virtua Racing ƒ 150,- en Urban Strike ƒ 125,-. In 1 koop voor ƒ 250,-. Tel.: 03436-1885, Langbroek.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat, Sonic 1 en 2, Tiny Toons, Ariel the Little Mermaid, Chuck Rock en Altered Beast. Prijs tussen ƒ 20,- en ƒ 70,-. Evt. te ruil voor Toejam & Earl in Panic en Funkotron of Ball Z. Tel.: 08380-10240, Arianne.

Te ruil voor Game Gear: mijn Sonic 1 of Sonic Chaos voor jouw Axe Battler, Defender Oasis of een ander leuk spel. Tel.: 040-867596, Renko Koppe (liefst rond 18.00 uur).

Te koop: Game Gear + 5 spellen (Sonic 2, Super Off Road, Bart Simpson vs. Space Mutants, Columns, Wonderboy's Dragon Trap) + adapter + converter + batterypack + koffer voor ƒ 350,-. Tel.: 04180-14983.

Te koop: MegaDrive + 3 joypads + 4 spellen (Altered Beast, Sonic 2, Fatal Fury en Street Fighter 2 SCE). Alles samen voor ƒ 300,-. Tel.: 05457-73086, Niels (Borculo).

Te ruil voor MegaDrive: Aladdin tegen Mortal Kombat 2, Eternal Champions of Virtua Racing. Evt. met bijbetaling. Tel.: 02205-2429, Cas.

Te koop: MegaDrive + Sega CD + 3 joysticks + CDX + 12 Sega CD spellen (o.a. Mortal Kombat, Sonic, Jurassic Park, Willy Beamish etc.) + MegaDrive spellen: Super Thunder Blade, Streets of Rage + 2 muziek CD's. Prijs ƒ 1400,-. Tel.: 02155-10387.

Te koop: Game Gear (4 mnd. oud) + adapter + 4 spellen (Sonic 2, Chuck Rock, Collumns, Talespin) incl. handleidingen voor ƒ 325,-. Ook te koop voor MegaDrive: King of the Monsters, Batman, Super Wrestle Mania, California Games. ƒ 50,- per stuk. Tel.: 01723-9411, Martijn.

Te koop: Master System met 7 spellen (Mickey Mouse 1 ƒ 109,-, Mickey Mouse 2 ƒ 99,-, Donald Duck ƒ 149,-, Asterix ƒ 139,-, Asterix 2 ƒ 99,-, Sonic 2 ƒ 139,- en Alex Kidd (ingebouwd)) + adapter, antenneswitch, 2 controlpads en alle boekjes en doosjes. Totale winkelwaarde ƒ 950,-, nu voor ƒ 399,-. Tel.: 072-124161.

Wie wil zijn Sega Mega CD speler ruilen tegen een Game Gear met adapter en Sonic 1, Mickey Mouse, Alien 3 en een 30 in 1 cassette (met o.a. Mortal Kombat, Jurassic Park, Choplifter, Sonic 2, Hang On enz.). Tel.: 078-183972, na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Game Gear + 5 spellen voor ƒ 200,- of ruilen tegen een MegaDrive (min. 1 spel, evt. bijbetaling). Tel.: 055-220390, Michiel (Apeldoorn).

Gezocht: Master System 2 + joystick (liever 2) + min. 2 spellen (Alex Kidd ingebouwd) met alle handleidingen en aansluitkabels. Ik betaal maximaal ƒ 100,-. Tel.: 08897-75178, Sebastiaan (tussen 16.00 en 17.00 uur). Graag in de buurt van Nijmegen.

Te koop gevraagd: Sonic spellen (liefst Sonic 3). Tel.: 015-614286, Alex Hamerling.

Te koop voor MegaDrive: The Terminator, Haunting, the Addams Family, Zool. Vanaf ƒ 20,-, alles samen voor ƒ 80,-. Tevens te ruil: Fifa Soccer tegen Mortal Kombat 2. Tel.: 040-456875, Raymond (Eindhoven).

Te koop: MegaDrive 2, Mega CD 2 met 2 controlpads met 8 spellen (o.a. Sonic 2, Wolfchild CD, Silpheed CD en Road Avenger CD). Met vele Sega magazines. Alles voor ƒ 600,-. Niet te ruil. Tel.: 01658-3523.

Te ruil voor MegaDrive: Megagames 1 of Wonderboy 5 voor Sonic 2, 3, Spinball, Toejam & Earl 2, Chiki Chiki Boys, Dragon's Fury of Crue Ball. Schrijf aan: P. van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen.

Te ruil voor MegaDrive: Fifa '94, Quackshot en Golden Axe 2 tegen Fifa '95, Super Monaco GP, MK 2, Virtua Racing, WWF Raw of een ander leuk spel. Voor sommige krijg je 2 spellen. Tel.: 023-259349, Mark.

Te koop voor MegaDrive: Mercs (legerspel) en Jurassic Park. Samen voor ƒ 100,-. Tel.: 02232-1959, Johan.

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 voor Ecco 2, Lion King, Virtua Racing en Streets of Rage 3. Hij is nog als nieuw, met doos en handleiding (evt. met alle moves en cheats). Tel.: 02207-14341.

Te ruil voor MegaDrive: Ren & Stimpy of Streets of Rage voor Sonic Spinball, MK 2, Sonic 3 of een ander leuk spel. Tel.: 013-705789, Michael (Tilburg).

Te koop: MegaDrive + 11 spellen (o.a. Ecco, Duke en Tazmania). Ook te koop: Master System 2 + 4 spellen. Samen voor ƒ 800,-. Tel.: 02279-2677.

Begin 1995 goed, laat je

Super Nintendo OMBOUWEN !

Sensationeel, nu beeldvullend speelplezier zonder zwarte balken, dus 20% méér beeld !

Maar ook 20% extra snelheid.

Tevens USA en JAP games direct spelen zonder converter.



Bel de Super Nintendo ombouwlijn voor een folder of vrijblijvende demonstratie, maar PAS OP: Eénmaal gezien is ook ombouwen!

02550·12000

Te koop/te ruil voor de MegaDrive: Eternal Champions voor ƒ 100,- of te ruil tegen Super SF 2 of MK 2. Megagames 2 ƒ 100,- of te ruil tegen Ecco 2. Sonic 2 voor ƒ 75,- of te ruil tegen Sonic & Knuckles. Bij inruiling evt. met bijbetaling van ƒ 30,- à ƒ 40,-. Alles met doos en handleiding. Tel.: 05945-18523, David.

Te koop: MegaDrive + 4 spellen (Eternal Champions, Ultimate Soccer, Spiderman en Sonic). Winkelwaarde ƒ 550,-, vraagprijs ƒ 250,-. Tel.: 03437-1666, Werkhoven (vlakbij Utrecht).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Streets of Rage ƒ 49,-, Columns ƒ 39,- en Fatal Fury + Tiny Toon in 1. Tel.: 03405-70779, Marnix (na 18.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Tazmania tegen jouw Populous, Another World of Lemmings. En mijn Street Fighter 2 SCE tegen jouw Dune 2, Shining Force, Jungle Strike of Lost Vikings. Tel.: 03405-64644, Michiel (na 17.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: wie wil het spel Zombies ate my Neighbours ruilen tegen het spel The Chaos Engine of Street Fighter 2 SCE. Tel.: 05427-27393, Roy.

Te ruil voor de MegaDrive: Aladdin, Bio Hazard Battle, Space Harrier 2 en Shadow of the Beast tegen Super Street Fighter 2, Maximum Carnage, Eternal Champions, Rise of the Robots, Shaq-Fu of een ander gaaf spel. Tel.: 058-127612, Leeuwarden.

Te koop voor MegaDrive: Altered Beast, Sonic 1 en 2 en voor CD: Road Avenger, Sonic en Thunderhawk. Totaal 6 spellen voor ƒ 200,-. Tel.: 010-4716905, Michel de Heer (na 18.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: Space Harrier 2, Strider, Home Alone, Atomic Runner. Graag tegen: Mortal Kombat 1 of 2, Jungle Strike, Road Rash, NBA Jam, Bart Simpson of Eternal Champions. Tel.: 04165-2609, Martijn.

Te koop/te ruil voor Game Gear: Tazmania 1 en Mickey Mouse Castle of Illusion. ƒ 35,- per stuk of ruilen tegen Ecco, Mortal Kombat, Lion King of WWF Wrestling. Tel.: 078-193008, Roderick Mol.

NINTENDO

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + aansluitapp. + cleaning kit + 8 Nintendo boekjes + spellen (Turbo Racing, Mario 1, Duckhunt, Prince Valiant, Skate or Die, Disney Adventures in the Magic Kingdom en Ducktales). Alles met boekje, behalve Turbo Racing. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 02286-2503, Michel (liefst in Noord-Holland).

Gezocht: Super Mario Bros 2 voor NES. Prijs tot ƒ 50,-. Ook te koop: Paperboy met handleiding en doos voor ƒ 20,-. Tel.: 01652-16425, Pasquinel (in de buurt van Oudenbosch).

Te koop: Game Boy + linkkabel ƒ 75,-, game genie ƒ 45,-, vergrootglas met lamp ƒ 10,-, Tetris ƒ 15,-, Last Action Hero ƒ 55,-, Buraifighter De Luxe ƒ 20,-, T2 ƒ 35,-, Super Marioland ƒ 45,-, Ghostbuster 2 ƒ 35,-, Who Framed Roger Rabbit ƒ 45,-, Bart vs. the Juggernauts ƒ 35,-. Alles met boekje. Samen voor ƒ 400,-. Tel.: 05738-2178, Jeroen.

Te koop: SNES + Super Mario All Stars + Starwing + Street Fighter 2 Turbo. Met handleidingen en dozen, nog geen vijf maanden oud. Prijs ƒ 349,-. Tel.: 01857-2838 of 04920-24449, Martijn.

Te koop: NES + alle aansluitapparatuur + 2 joysticks + zapper + SMB 1, 2, 3, Zelda, Faxanadu, Turtles 2, Duckhunt. Allemaal met NL handleiding en doos, in perfecte staat. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 023-387266, na 15.00 uur.

Vos electronics

Assendorperstraat 98
8012 CC Zwolle
Tel. 038 - 214471
Fax 038 - 230568

De SEGA dealer van Zwolle met 8, 16, en 32 bits spelen.

Met steeds de nieuwste games (ook op CD)

Te koop: Game Boy (als nieuw) met 5 topspellen. Winkelwaarde ƒ 450,-, nu ƒ 195,-. Tel.: 05182-1400, Melle Foyer.

Te koop: NES met zapper, 2 controllers en spelletjes (Duck Hunt, Super Mario, Talespin) met handleiding. Prijs ƒ 125,-. Tel.: 010-4352615, na 18.00 uur.

Te koop: NES + 2 controllers + Super Mario Bros 3 en Dragon's Liar. Alles met doosjes en boekjes, zo goed als nieuw. Prijs ƒ 130,-. Tel.: 05759-2859, Wouter (omg. Deventer).

Te koop: NES + 2 controllers + zapper met de spellen: Megaman, Mario/Duck Hunt, The Little Mermaid (USA), Hook, Mario 2. Alles in 1 koop voor ƒ 200,-. Tel.: 08334-73871, Vincent.

Te koop gevraagd voor SNES: Sim-City 2000. Tel.: 023-355633, Jean-Paul (Haarlem).

Te koop: NES met game genie, SMB 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Solstice, Faxanadu, Duck Hunt, Tetris, zapper, 2 controllers, adapter en alle aansluitingen. Tel.: 02155-11244, Martijn (Soest).

GAMES & FUN

Family entertainment shops

Utrecht & Amsterdam

- Altijd de nieuwste spellen
- Import spellen
- In- verkoop 2e hands spellen
- 24 uur ruilgarantie
- Spellen uitproberen
- Voldoende parkeerruimte
- Postorder
- Altijd goed en goedkoop

Super Nintendo - Nintendo - Sega Megadrive - Sega 32x - Atari Jaguar - Atari - Lynx - Gameboy - Game-Gear - Manga Video - T-shirt* - Pc spellen* - Neo Geo (CD)*

** Alleen in Utrecht*

Utrecht - Gildenkwartier 201 - naast MC Donalds in Hoog Catherijnen. Tel. 030 - 369232

Amsterdam - Buikslotermeerplein 128 - Winkelcentr. Boven 't Y. Tel. 020 - 6366554

Te ruil voor SNES: twee van mijn spellen (Last Action Hero, NBA All Stars, Smash TV, EDF, Final Fight) tegen jouw Fifa Soccer, World Heroes 2, Tiny Toons, Adventure Sports, Super Street Fighter 2. Ik heb ook: Zombies, Donkey Kong Country, Mega Man X, Sunset Riders, Battletoads en Mario All Stars. Deze ruil ik per stuk. Tel.: 08373-18267.

Te koop: Game Boy met 4 spellen (Looney Tunes, Tiny Toons 2, Burai Fighter en 9 in 1 met o.a. Spiderman 2, Hook, Simpsons 2 etc.). Alles voor ƒ 180,- (incl. gratis opbergkoffertje voor de spellen). Tel.: 01100-12227, Frerik.

Te ruil voor SNES: mijn Super Ghouls 'n Ghosts voor jouw Street Fighter 2 Turbo of Mortal Kombat 2. Tel.: 03242-2403, Bob Andringa (tussen 18.00 en 20.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn Batman (USA) tegen jouw Final Fight. Tel.: 03200-41827, na 18.00 uur (Lelystad).

Te koop voor SNES: Spiderman and the X-men + doosje en instructieboekje voor ƒ 100,- (prijs evt. bespreekbaar). Tel.: 03455-77714, Guido.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Star Saver (met doosje en handleiding. Te koop voor ƒ 35,- of te ruil tegen Kirby's Pinball Land, Donkey Kong, The Hunt for Red October of Lemmings 1,2. Tel.: 050-735710, Arno (na 17.00 uur). Liefst in de buurt van Groningen.

Te koop: Game Boy met spellen (Robocop, Spiderman, Tetris, Mortal Kombat en Double Dragon 2). Incl. adapter, gamelight, hoofdtelefoon en gamelinkkabel. Evt. met 2 walkmanboxjes. Alles voor ƒ 250,-. Tel.: 05959-1588, na 18.00 uur.

Te koop: NES met 2 controllers, pistool, Mario Bros 1, Duck Hunt, Tetris, Marble Madness en Ironsword. Samen voor ƒ 275,-. Ook te koop voor Game Boy: Alien 3 voor ƒ 40,-. Tel.: 04120-48259, Wesley (Oss). Na 15.30 uur.

Te koop voor SNES: Zelda ƒ 100,-, Axelay ƒ 75,-, Super Mario Kart ƒ 75,-, 4 in 1 ƒ 100,-, Super Bomberman ƒ 75,-, Castlevania ƒ 50,-, Probotector ƒ 50,-. Ik wil ruilen tegen Super Metroid. Tel.: 04120-48259, Dave (Oss). Na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Zelda 3 ƒ 70,-, Street Fighter 2 Turbo (USA) ƒ 75,- (zonder doosje), Robocop 3 ƒ 70,-, SimCity ƒ 70,-, Mortal Kombat 2 ƒ 130,- (niet te ruil). Alle spellen met doosje en boekje. Tel.: 075-211270.

Te koop/te ruil voor SNES: Fifa Int. Soccer ƒ 119,- of ruilen tegen: Wolfenstein, Eric Cantona. Mickey Mania ƒ 129,- of ruilen tegen: Donkey Kong Country, Rise of the Robots. Tiny Toons ƒ 79,- of ruilen tegen: Mario Paint, Sensible Soccer. Spellen kunnen evt. ook voor andere spellen geruild worden. Tel.: 020-6176365, na 15.00 uur (Amsterdam).

Te ruil/te koop voor Game Boy: Ducktales 1, Super Marioland 1, The Simpsons. Te ruil voor NES: Nesopen (golf met Mario) tegen elk aannemelijk bod of te ruil tegen race- of vechtspel. Tel.: 02523-72820, Christian (Noordwijkerhout). Na 17.00 uur.

Te koop voor SNES: Legend of Zelda, World League Basketball, Super Mario All Stars, Turtels in Time. ƒ 60,- per stuk. Te koop voor NES: To The Earth voor ƒ 35,-. Tel.: 04703-2160, Bas (omgeving Venlo).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ 70,-, Turtles in Time ƒ 70,-. Allebei voor ƒ 130,-. Tel.: 05423-81485, Timothy (Losser). Evt. antwoordapp.

GAME XPRESS

080 - 444497

VIDEOGAMES PER POST. GESPECIALISEERD IN DE NIEUWSTE USA IMPORT VOOR ALLE SYSTEMEN.

OOK 3DO, ATARI JAGUAR, SONY PLAYSTATION EN SEGA SATURN SNEL - MAKKELIJK - GOEDKOOP.

LEVERING DOOR HEEL NEDERLAND EN BELGIE. BEL EN BESTELLIJN 080 - 444497 24 UUR PER DAG, 7 DAGEN PER WEEK

POSTBUS 6775 6503 GG NIJMEGEN

Te ruil: Game Boy + vergrootglas en licht + oplader + 10 spellen (o.a. Mortal Kombat en Crash Dummies) voor een SNES met min. 2 spellen (liefst Mario Kart, Act Raiser of Skyblazer). Tel.: 01751-77431, Vincent.

Te koop/te ruil: verschillende SNES spellen. Ongeveer ƒ 60,- per stuk of ruilen voor andere spellen. Graag met doosje en boekje. Tel.: 05270-17818.

Te ruil voor NES: Mario 2, Kirby's Adventure, Disney's Adventures en Nigel Mansell's World Championship tegen SNES spel(len). Ook te ruil: Game Boy + koffertje + adapter + lampje + 10 spellen tegen SNES spel(len). Tel.: 08367-63533.

Gevraagd: Sensible Soccer voor SNES. Voor ƒ 75,- of ruilen tegen Super Soccer of Super Scope + 6 spellen. Tel.: 04130-66090, René (Veghel).

Te koop gevraagd: SNES spellen (Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Turbo, Super Street Fighter 2, Turtles Tournament Fighters of ruilen tegen Jurassic Park + Scope 6 in 1. Te koop voor NES: Megaman 2, Super Mario 2, Spiderman, Low G Man. ƒ 20,- per stuk. Tel.: 05115-41942, Martijn.

Te koop voor SNES: verschillende spellen waaronder F-Zero, Stunt Race FX, Mario Kart, Nigel Mansell, Super Soccer etc. Alles tegen redelijke prijzen. Tel.: 076-414666.

Te koop voor Game Boy: Double Dragon 1 en 2, Superstars, Fortress of Fear, Super Kick Off, Turtles Fall of the Footclan, Bubble Ghost, Gargoyles Quest, Dr. Mario, Asterix, Castlevania en Tetris. Ik wil mijn spelletjes niet ruilen voor andere spellen. Tel.: 055-216988, Jan-Christiaan.

Te ruil voor SNES: NBA Jam of Super Mario All Stars tegen Fifa Int. Soccer, Donkey Kong Country, Stunt Race FX of samen te koop voor ƒ 110,-. Tel.: 030-940172, Utrecht.

Te koop/te ruil voor SNES: Mario World ƒ 60,- of te ruil voor Buster Busts Loose. Street Fighter 2 Turbo ƒ 80,- of te ruil voor Super Mario Kart. Tel.: 03402-34636, Niels.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter (voor het spelen van USA spellen) + Starwing en Street Fighter 2. Samen voor maar ƒ 250,-. Alles z.g.a.n. en met originele doos en handleiding. Tel.: 04763-2353.

Te koop voor Game Boy: Super 11 in 1 (o.a. Super Marioland 3, Mortal Kombat, Turtles 3, Jurassic Park etc.) + codes voor de spellen Super Marioland 3, Mortal Kombat, Jurassic Park + gratis spel Burai Fighter (de luxe) + codes. Dit alles voor maar ƒ 250,-. Tel.: 05910-27352.

Te ruil gevraagd voor SNES: jouw Mortal Kombat 2 tegen twee van mijn spellen. Keuze uit: Super Mario All Stars, Super Mario World, Super Mario Kart en F-Zero. Tel.: 072-613879, Sven (Koedijk).

Wie heeft er voor de SNES voor mij het spel SimCity en/of Mario Kart? Tel.: 023-390397, Roel of Wim (na 18.00 uur).

Te koop: NES met alles erop en eraan, incl 8 spellen (o.a. 260 in 1, Jackie Chan, Bart Simpson, World Wrestling en Black Manta). Prijs ƒ 500,-. Spellen zijn ook los te koop. Tel.: 04902-41862, Dirk van der Maat.

Te koop: NES met: spelcassette met 13 spellen (USA), met o.a. Turtles 2, 3, Mario 4, Batman, Double Dragon 3 etc. Of ruilen: NES (USA) + zapper + 17 spellen (o.a. 13 in 1 cassette, Zelda 1, Megaman 2, Mario 1, Duck Hunt) voor een Game Boy + spellen en min. ƒ 175,-. Tel.: 05488-1232, Renso Lohuis (Hellendoorn).

Te koop voor NES: Burai Fighter, incl. doosje en boekje voor ƒ 30,-. Te koop voor Game Boy: Double Dragon (geen boekje en doosje) voor ƒ 20,-. Tel.: 055-220390, Michiel (Apeldoorn).

VIRTUAL REALITY

DE NIEUWE SENSATIE KOMT HET BELEVEN IN

FUNLAND

PALACE PROMENADE SCHEVENINGEN

Tegen inlevering van deze advertentie speel je twee keer voor de prijs van één.

Het goedkoopste adres voor al je nieuwe games!
o.a.
SEGA '32X'
3DO
ATARI JAGUAR
NINTENDO
PC
★ Gratis kleuren info ★
Bel met:
TIMEWARE's GAMES CLUB
☎ 050 186895

Te ruil voor SNES: jouw Zelda 3, Sim-City of ander leuk spel tegen mijn Plok, Aero the Acrobat, Super Ghouls 'n Ghosts of Nintendo scope + 6 games. Alles in doos + boekje. Evt. tegen meerdere spellen te ruil. Tel.: 071-619115, Wouter Brouwer.

Te koop: NES met 4 spellen (Kirby's Adventure, Tiny Toon, Mario Bros en Duckhunt) + adapter en geweer. Alles samen voor ƒ 75,-. Tel.: 079-410412, Kelly.

Te ruil/te koop voor SNES: Plok ƒ 80,- of te ruil voor o.a. NBA Jam, Stunt Race FX, Parodius. Voor Game Boy: 5 on 5 ƒ 25,- en Gremlins 2 ƒ 25,- of allebei te ruil tegen Pinball Dreams. Tel.: 020-6721810.

Te koop voor Game Boy: Double Dragon 2, R-Type, Starhawk, Gremlins 2, Universal Soldier en Megaman 3. ƒ 20,- per stuk. Tel.: 01810-17558.

Te koop gevraagd: NES, SNES of Game Boy met of zonder spellen (tegen redelijke prijs is afstand geen bezwaar). Tel.: 05210-17043, Dennis (na 18.00 uur).

Te koop: SNES + 6 spellen (Donkey Kong Country, Zombies ate my Neighbours, Super Mario Kart, Super Mario Paint, Mario All Stars, Super scope + 6 spellen. Zo goed als nieuw. P.n.o.t.k. Tel.: 085-610254, Joost (Arnhem).

Te koop: NES + controllers + zapper + aansluitapparatuur + 3 spellen voor ƒ 250,-. Tel.: 05157-3206, na 13.15 uur (liefst Friesland).

Te koop voor NES: Solar Jetman voor ƒ 25,-. Tel.: 01843-2401.

Te koop: NES met 3 spelletjes (SMB 1, Duckhunt, Jacky Chan) met pistool en 2 joypads. Ca. half jaar oud. Prijs ƒ 100,-. Tel.: 036-5333016, Rick (na 16.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: Bubsy ƒ 65,- of ruilen tegen Super Soccer, Fifa Soccer, Eric Cantona Soccer, Donkey Kong Country of een ander gaaf spel. Tel.: 058-665674, Daan (Leeuwarden).

Te koop: NES + 2 controllers + aansluitingen + 5 spellen (Talespin, Lolo 2, Megaman 2, Powerblade, Faxanadu). Alles voor ƒ 175,-. Spellen ook apart voor ƒ 30,-. Tel.: 04254-2062, Willem.

Te koop: NES met 2 controllers, zapper en 5 spellen (o.a. SPB 1 en 3, Double Dragon 2). ƒ 150,- of ruilen tegen een SNES spel. Tel.: 01720-32362.

Te ruil/te koop voor SNES: Outlander, Lemmings, First Samurai, Stunt Race FX, Robocop 3, Super Mario Kart, GP 1 Motorrace, Super Off Road, Mortal Kombat 1. Tel.: 01840-11785, na 17.00.

Te ruil voor SNES: Lemmings, Jurassic Park, Parodius, Pilotwings. Ruilen tegen andere SNES spellen. Tel.: 03408-71742, Marcel (na 16.00 uur).

Te koop voor NES: speedking joystick ƒ 20,-, Maniac Mansion ƒ 32,50, Shadowgate ƒ 25,-, Mario & Yoshi ƒ 32,50, Wrath of the Black Manta ƒ 25,-, Attack of the Killer Tomatoes ƒ 27,50, Star Wars ƒ 22,50, Boulder Dash ƒ 25,-. Alles samen voor ƒ 189,-. Tel.: 04257-8769.

Te koop: NES + 2 controllers + pistool + koffer + game genie + 17 spellen (o.a. Tiny Toon, Super Mario Bros 3). ƒ 300,-. Tel.: 05980-92303, Bas Kortholt.

Te koop/te ruil voor SNES: The Magical Quest starring Mickey Mouse ƒ 95,- (1 jr. oud). Met doosje en handleiding. Alles in goede staat. Tel.: 01180-27145, Florijn (Middelburg).

Te ruil voor SNES: jouw Mortal Kombat 2 tegen mijn Bubsy, Zelda 3, Sim-City of Aladdin (Duits). Evt. ruil ik 2 spellen tegen jouw spel. Tel.: 01140-19949, Maarten.

Te koop/te ruil voor SNES: Wolfenstein 3D ƒ 60,-, Mario All Stars ƒ 60,-, Scope met 6 spellen ƒ 40,-, Street Fighter 2 ƒ 35,-, Strike Football alleen te ruil tegen ander leuk voetbalspel (liefst World cup '94). De andere spellen te ruil tegen: Mortal Kombat 2 (tegen 2 spellen), Mario Paint, NBA Jam, Stunt Race FX. Tel.: 03462-66341, Matthijs of Ruud (Breukelen). Na 16.00 uur.

Te koop gevraagd voor NES: World Cup Footbal voor ca. ƒ 25,-. Tel.: 05750-10883, Pieter Boxma (Zutphen). Na 15.30 uur.

VIDEOTHEEK GOLDSTAR
kies voor GOLDSTAR
altijd de nieuwste spellen op voorraad
ruime keus en de laagste prijzen
kom kijken naar onze aanbiedingen
Verkoop
Telefoonweg 86, EDE
Tel.: 08380 - 17747
Markt 14, VEENENDAAL
Tel.: 08385 - 43001
Klaverlaan 4, ARNHEM
Tel.: 085 - 211669
Verhuur
GOLDSTAR

Te koop gevraagd: NES + joypads + evt. SMB 1 + Duck Hunt + zapper + aansluitmateriaal, doos en boekjes. Prijs: ƒ 100,- à ƒ 110,-. Tel.: 010-4222224, Ilona.

Te koop voor NES: o.a. Zelda 2 ƒ 35,-, Wrath of the Black Manta ƒ 30,-, Defender of the Crown ƒ 25,-, Star Wars ƒ 35,-, Snake's Revenge ƒ 35,-, Rescue ƒ 25,-, Burai Fighter ƒ 30,-. Tel.: 03405-64296, Jan, (geen vervoer).

Te koop: Game Boy + 10 spellen (MK 1, Speedy Gonzales, Turtles 3, Asterix, Spiderman 3, Marioland 1, Baby T-Rex, Megaman 2, Xenon 2, Zelda) + action replay + accupak + opbergkistje. Alles in doosjes met boekjes. Alles in 1 koop ƒ 500,-. Ook los te koop v.a. ƒ 30,-. Tel.: 05914-2858, Jaap (Drenthe).

Te koop/te ruil voor SNES: de scope voor ƒ 60,- of ruilen tegen: Mr. Nutz, NBA Jam, Megaman X, Stunt Race FX, de Smurfen, Super Tennis, Bubsy, Super Pinball, Super Hockey, SimCity, Super Off Road. En A Boy and his Blob tegen elk ander leuk spel. Tel.: 02260-16183, David.

BAKIR'S SHOP
VIDEO GAMES
CD
"Sega" Saturn
Neo-Geo
3-DO
Playstation
Turbo Duo
De grootste assortimenten.
Meer dan 1000 titels
voor de Snes/Megadrive
Nes - Gameboy - Gamegear.
Van Woustraat 226
Amsterdam
Tel. 020 - 6758323

Te koop: NES met 3 spellen (Mario 2, Turtles 2, Kick Off). Samen voor ƒ 175,-. Tel.: 03473-76741.

Te koop: SNES met tv-aansluiting, scartaansluiting en converter. In 1 koop met de spellen: Street Fighter 2 Turbo, Starwing, Turtles 4, Desert Strike, Super Mario World. Alles in originele verpakking voor ƒ 500,-. Tel.: 035-853001, Jaap de Groot (na 18.00 uur).

Te koop: SNES (ca. 1 jr. oud) met 11 spellen (o.a. Zombies ate my Neighbours, Super Mario All Stars, Zelda 3 en UN Squadron). Winkelprijs ca. ƒ 2000,-, mijn prijs ƒ 750,-. Tel.: 05943-1691, regio Groningen (na 19.00 uur).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat ƒ 70,-, Super Mario World ƒ 60,- (alles in doos met handleiding). Tel.: 08874-1977, Frank (na 17.00 uur).

Te ruil voor Game Boy: Hal Wrestling, Tazmania. Tel.: 04165-2609, Martijn of Robbert.

DOE MEE!!!
en
PROFITEER
t/m
25% korting
CD's - CD I's - CDroms* - Nintendo - Sega
Hardware/Software
Sumur - Music
Postbus 487
4100 AL Culemborg
Tel/fax 03450 - 16266
(ook voor België)
*PC evt. op maat gebouwd. voor midden Nederland service technische dienst.

Te ruil voor SNES: mijn Dino City, Firepower 2000 of Street Fighter (allemaal USA) tegen jouw NBA Jam. Tel.: 020-6374055.

Te ruil voor SNES: Mario Paint en de scope (misschien in 1 ruil) voor de action replay 2, Street Racer, Mickey Mania, Illusion of Gaia, Daffy Duck the Marvin Missions. Ook te ruil voor Game Boy: SMB 2, Duck Tales, Turtles 1, Gauntlet 2 en Castlevania. Ook 2 voor 1 ruilen voor: action replay of andere leuke spellen. Tel.: 02260-15576, Daan.

Te koop gevraagd voor SNES: Super Empire Strikes Back. Te koop voor SNES: Tazmania en Super Battletank. ƒ 40,- per stuk. Te koop voor Game Boy: Paperboy, Bart Simpsons, Q Bert, Dr. Franken, Ducktales en Ninja Boy. ƒ 25,- per stuk. Tel.: 01713-15467, na 16.00 uur.

Te koop: Game Boy + 13 spellen + game genie + handyboy + 4 spelers adapter + dozen en handleidingen. Vraagprijs ƒ 500,-. Tel.: 05945-18523, David.

Te ruil voor SNES: Japanse versie van Super Metroid (nieuw) voor Aladdin of ander leuk spel. Tel.: 03408-3627.

Te koop voor Game Boy: Tiny Toon + licht en vergrootglas. Prijs ƒ 40,-. Tel.: 05110-74220, Arjen.

Te ruil voor SNES: Off Road Super, Aero the Acrobat, Smash TV, Dracula, Royal Rumble en Starwing. Ik ben op zoek naar: The Chaos Engine, Nigel Mansell, Stunt Race FX, Super Bomberman, Rock 'n Roll Racing, B.O.B., Crash Dummies of een ander leuk spel. Tel.: 03404-12207, Michel.

Te koop: Game Boy + adapter + vergrootglas en licht + gamelinkkabel + 11 spellen (o.a. Mario 1 en 2, Zelda). Alles compleet met doosjes en boekjes. Winkelwaarde ƒ 1000,-, mijn prijs ƒ 450,-. Tel.: 02232-10561, Martijn.

Te koop/te ruil voor SNES: R-Type ƒ 50,- en Act Raiser ƒ 70,-. Of ruilen tegen: Legend, Mystical Ninja of een ander leuk SNES spel. Alles in goede staat met doosje en boekje. Tel.: 02510-41453, Jeffrey (Beverwijk).

Te koop voor NES: Quantum Fighter, Rush 'n Attack, Bionic Commando, Rad Racer. ƒ 25,- per stuk. Ook te koop: SNES + 2 joysticks + converter + 8 spellen (Marioland, Double Dragon, Mario Kart, Zelda, Mortal Kombat, F-Zero, Street Fighter 2 en Alien Rebels) voor ƒ 700,-. Tel.: 010-4515582, na 18.00 uur.

Te koop: NES + 2 controllers + 13 spellen. In originele verpakking voor ƒ 300,-. Tel.: 02285-14677.

Te koop voor Game Boy: o.a. de Mario's, Turtles, Double Dragon's en nog veel meer. Tussen ƒ 20,- en ƒ 25,-. Met verpakkingen en handleidingen. Tel.: 02158-24596, Michiel (op ma. en do. na 17.00 uur).

Te koop voor NES: Gremlins 2. Compleet met hoesje, doosje en passwords voor ƒ 25,-. Tel.: 020-6271187, Dennis.

Te koop: Game Boy + 2 spellen (Hook en Cool Spot) + handy boy + joystick. ƒ 175,-. Tel.: 01620-33559, Oosterhout.

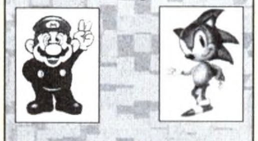
Te ruil (niet te koop) voor SNES: Turtles in Time tegen Mario Kart, Earthworm Jim, Stunt Race FX of Beavis and Butt-head. Spellen moeten wel Europ. zijn. Tel.: 04951-31906, John (Nederweert-Eind). Na 18.00 uur.

Te koop voor SNES: Super Game Boy ƒ 75,-, Super Mario World ƒ 40,-, Donkey Kong Country ƒ 100,-. Voor de Game Boy: Double Dragon 2 ƒ 30,-, Super Marioland 2 ƒ 30,-. Tel.: 070-3272814, Bas.

Te koop: NES + 2 controllers + Mario Bros voor Bfr. 2000,-. Super Mario 2 en 3, game genie voor Bfr. 1000,-. Castlevania (zonder handleiding) voor Bfr. 600,-. Tel.: 03/3143164 (België).

Te koop: NES (1 jr. oud) + 2 controllers voor ƒ 100,- + 6 spellen (World Cup Football, 2 x Tennis, Asterix, Journey to Silius, Zelda 2) + verpakking en handleiding voor ƒ 50,- per stuk. Tel.: 01802-2040.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat (USA), Super Tennis en Super Double Dragon. Met doosjes en boekjes. Samen voor ƒ 100,-. Tel.: 01615-3074, na 17.00 uur.

Flevo Games

INKOOP - VERKOOP
VERHUUR VAN O.A.
SUPERNES - SEGA - SEGA CD - 32X - NEOGEO - NEOGEO CD - GAMEBOY - GAME GEAR
Wij versturen door heel Nederland per post.
Flevo Games
Rode klif 211
Tel.: 03200 - 41832

Te koop voor Game Boy: Super Marioland 2, Ghostbusters 2 en Ducktales voor Bfr. 40,- per stuk of alledrie samen voor Bfr. 1100,- (dan incl. Tetris). Of alledrie tesamen voor jouw Mortal Kombat. Tel.: 014/318518, Joris (Mol, België). Na 16.30 of antwoordapp. Vervoer is geen probleem.

Te koop voor SNES: Secret of Mana ƒ 100,-, Prince of Persia ƒ 35,-. En voor NES: Rollergames, Double Dragon 2, Jackie Chan voor ƒ 20,- per stuk. Tel.: 020-6598664, Hans (Badhoevedorp). Ik heb geen vervoer.

Te koop: NES + 2 joysticks + zapper + MB 1, 2 en 3, Zelda, Turtles 2, Faxanadu, Duckhunt voor ƒ 250,-. Spellen los ƒ 50,-. Alles met handleiding en doosje. Tel.: 023-387266.

Te koop voor SNES: Street Fighter 2, Super Ghouls 'n Ghosts, Super Tennis en Zelda 3. Per stuk voor ƒ 50,-. Tel.: 05209-1643, Martijn van Gerner (Hasselt, bij Zwolle).

Voor f 10,-- een nieuw spelletje
KAN DAT? JA, bij
GAME SWITCH
Bel voor meer informatie
Tel. 071 - 611165
Nieuw in Nederland
Switch your game by GAME SWITCH

PC

Te koop: 5 spellen voor ƒ 100,- (Doom, Stunts, Jazz, Pinball Fantasies). Tel.: 01170-53756, Bart.

Te koop: een VGA monitor en een VGA kaart voor ƒ 125,-. Tel.: 010-4297424, omgeving Rotterdam.

Ik wil graag WAD's voor Doom + extra levels voor andere spellen ruilen (Doom 2 CD heb ik al). Tel.: 08376-14685, René.

Te koop/te ruil: SF, Monster, Bash 1, House, Shadow Lands, Soccer, CTAE, Ski or Die, Blake Stone, Xargon, 4D (racesport), Lotus, Double Dragon, Blues Brothers, The Hunt for Red October, Robocop, Airborne, Retaliator, Simpsons, Duck Tales, Tristan etc. Prijs in overleg. Tel.: 070-3924634, Ferosh.

Gevraagd: het spel Ferrari F1 Micropose van de Amiga 500, maar dan voor de PC voor max. ƒ 40,-. Tel.: 01718-30317, Bart (na 15.00 uur). Liefst omgeving Katwijk a/d Rijn (ZH).

Te ruil: Doom 1 en 2, SimCity 200, Stunts, Body Blows etc. Ruilen voor Outpost (CD-rom), Mortal Kombat 2 en Larry 7, 8 en 9. J. Lubking, Praam 2, Schipluiden.

VOOR NOG GEEN DRIETIENTJES!

EEN HALF JAAR PU ÉN EEN WREDE WATCH



ALS JE NU EEN HALFJAARABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED (F 29,70*) KRIJG JE GRATIS DIT SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN DUIKHORLOGE!

* Wil je wel een abonnement maar geen horloge, dan kost een half jaar Power Unlimited slechts f 24,70.
Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog sneller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

GAMES '95

VIDEOGAMES & COMPUTERSPELLETJES



JAARBEURS UTRECHT/HOLLAND

KIJKEN & KOPEN

PC
ATARI
AMIGA
MSX
NINTENDO
SEGA
JAGUAR

vrijdag 7
zaterdag 8 en
zondag 9 april 1995

Openingstijden: vrijdag 13.00 - 22.00 uur • za/zo 10.00 - 17.00 uur

Opmaak ACN Haarlem

PC DISCOUNT

Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen

(36 beurzen per jaar)

Voor hobbyist en zakelijke gebruiker, PC • Amiga • Atari • MIDI • Video-Games • Hardware • Software en Supplies tegen dumpprijzen

za	25	februari	WRZV-hal	Zwolle
za	4	maart	Sporthal de Mammoet	Gouda
za	11	maart	Evenementencomplex 't Ven	Venlo
za	18	maart	Stadssporthal	Tilburg
za	25	maart	Sporthal Bras	Delft
za	1	april	Brabanthallen	Den Bosch

REDUKTIEBON • f 5,- voordeel

Aangeboden door Power Unlimited

GAMES '95 • PC Discount • InterExpo '95

Naam + Voorletters: ....

Adres: ....

Postcode/Plaats: ....

Land: ....

Elke dag maakt u kans op vele prijzen!

Hoofdprijs GRATIS PC-486 twv f 2500,-

• Deze bon mag niet gekopieerd worden •

InterExpo & Media • Info 070-3588929

Te ruil gevraagd: Mortal Kombat 2, Sam & Max en J.J. and the Fate of Atlantis. Ruilen tegen: Jurassic Park, SimCity 2000, Dune 2, Doom, Flashback, Day of the Tentacle, Grandprix, Mortal Kombat, Pinball Dreams 2, Prehistorik 2, Stunts, Larry 6 etc. Tel.: 078-142967, Matthieu.

Wie heeft voor mij het spel Quarantine. Tegen betaling of te ruil. Tel.: 05943-2378, Jelmer Kroese (Nieuw Roden, Drenthe).

Te ruil: Indiana Jones and the Fate of Atlantis en Arthur's Teacher Trouble op CD-Rom. Die wil ik ruilen tegen o.a. SimCity 200, Myst, Megarace, Star Trek 25th Anniversary, Doom 2 of Tie Fighter (allen op CD-Rom of diskettes). Tel.: 08811-65283, Patrick (Bemmel).

GAMEWORLD

Nu verkrijgbaar:

Sega Saturn
Sony Playstation
Neo-Geo CD - 3DO
Sega 32X

Een groot assortiment aan accessoires: Joypads, Joysticks (Turbo en SloMo), verlengkabels (3m), Convertors en nog veel meer! Ook voor de nieuwste animes en merchandising van: ***Manga Video, Kiseki, WesternConnection AnimEigo.***

UNIEK ASSORTIMENT!!

Screensavers voor Windows(CD) en Mac (CD) (Bubbelgum Crisis, Project A-ko en Ranma 1/2)
Mailorder tevens distributie, bel voor meer informatie.

WEST KRUISKADE 48
3014 AT ROTTERDAM
TEL: 010 - 4369350
FAX: 010 - 4361421

Te koop: Fifa International Soccer voor CD-Rom. Geheel compleet met boekjes en doos. Nooit gebruikt, nog geen mnd. oud. Prijs *f* 85,-. Evt. ruilen voor Doom 2, Cool Spot of Zool 1, 2. Tel.: 01880-34291, Vincent (na 18.00 uur).

Te ruil gevraagd: Sam & Max, Wayne's World tegen Doom 1 en 2, Mortal Kombat (met dip codes), Syndicate, Civilisation, Lion King, Dune 1 en 2, Raptor Stunts 1, Larry 2. Tel.: 05448-2299, Koen (na 18.00 uur en niet in het weekeinde).

Te ruil: o.a. Hand of Fate (Legend of Kyrandia 2), Raptor, Flashback, The Lost Vikings, Dune 2 etc. Deze wil ik graag ruilen tegen andere leuke PC spellen (voor 386 SX). Ik heb ook nog leuke soundblaster programma's. Tel.: 05947-12935, Jos de Vries (na 17.00 uur).

Te koop complete computerset bestaande uit: 386-DX40, 106 Mb HD in mini tower, 8-bits geluidskaart, SVGA monitor (kleuren), 4 Mb Ram geheugen, 3,5 HD drive, software in overleg (spellen en/of programma's), Epson LX 400 printer. Vraagprijs *f* 1200,-. Demonstratie alleen in het weekend. Tel.: 0546-565566, David Bonfrer.

Te koop gevraagd: een VGA kaart of een Hercules monitor. Tel.: 023-383476, Jasper Ceelen (tussen 19.00 en 20.30 uur).

Gevraagd: Quarantaine, Zool 1 en 2, Micro Machines. Ik heb: Dune 2, Dynablaster, The Incredible Machine, Colonization enz. Tel.: 08362-25470, Ronnie.

Te ruil: Doom 1 en 2, Theme Park, SimCity 2000, MK 1, Fifa, Dune 2, Kick Off 3, Prince 2, Street Fighter 2, Syndicat, Formule 1, Day of the Tentacle en veel meer. Liefst tegen MK 2, Jurrasic Park, Quarantine, Mad Dog McCree, System Shock of andere gave spellen. Tel.: 01803-16608, Simon.

Ruilen: CD-Rom's, Mega Race, Kings Quest, Doom, Karaoke, 5ft 10 pack, Media Share 7, Wereld Atlas. Tel.: 010-4227387, Ed (18.00 tot 21.00 uur).

COMMODORE

Te koop: Amiga 600 met ca. 200 disks, joystick en muis. Prijs *f* 450,-. Tel.: 08373-18330, John (omgeving Arnhem).

Te koop: Commodore 64 met diskdrive en opbergkistje, diskettes (ook lege) en 2 joysticks. Vraagprijs *f* 500,-. Tel.: 05275-2682, Robert.

Gezocht: mensen met een Amiga 500. Ik zoek leden voor een computergroep: programmeurs, tekenaars, muziekartiesten en swappers. Ik ben zelf een tekenaar en muziekartiest. Tel.: 08894-11982.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + tape recorder + 2 joysticks + printer + power cartridge + veel software en spellen. Prijs *f* 425,-. Tel.: 076-873932.

Te koop: Amiga 500 + 1 Mb Ram uitbr. + veel software (+ opbergdoos) + veel boeken (over hardware en software) + 3 joysticks + 2 muizen + monitor + ingebouwde 3.5 inch diskdrive. Prijs in overleg. Tel.: 05470-72373, Ruud.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + datarecorder + joystick + snellader + veel spellen en nog meer. *f* 150,- (en misschien lager). Tel.: 01720-32362.

SPEELGOEDCENTRUM

Grootste collectie videogames van Nederland
Importspellen voor SEGA en NINTENDO

Nintendo
SEGA
NEO·GEO
ATARI

Weimarstraat 66 - 68a,
2562 HA Den Haag
Tel. / fax: 070 - 3655056

Te koop: Commodore 64, nw. mod., datarec., final cartridge 3, spelcartridge, 2 joysticks, veel spellen (o.a. Asterix, Outrun, Paperboy etc.) en 2 boeken. Z.g.a.n. voor *f* 100,-. Tel.: 04257-8769.

Te koop: Amiga 1200, tv aansluiting, printer, extra drive (3,5 inch), muis, joystick, stofhoes, muismat, gebruiksaanwijzing, ca. 100 disks. *f* 1000,-. Ook te koop: Amiga 500, Commodore monitor, joystick, muis, geheugenuitbreiding (1 Mb tot.), gebruiksaanwijzingen, stofhoes, ca. 100 disks met spellen. *f* 500,-. Tel.: 02152-66070.

Te koop: Commodore 64 II met toetsenbord, joysticks, taperecorder, diskdrive, ca. 500 games op diskette, games op cassette, div. programma's, opbergdozen, final cartridge 3, diskknipper, lege diskettes, stofkap, printer en printpapier en alle boekjes. Prijs *f* 500,-. Tel.: 010-4515582, na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Amiga CD 32 met 20 spellen, 3 joysticks en demo CD voor *f* 650,-. Tel.: 01718-24383, Katwijk (geen vervoer).

Te koop: Amiga 500 met extra geh. pro mouse, pro joystick, 2e drive (3,5 inch), monitor 1084 s, 250 disks met o.a. Flashback, Mortal Kombat, Syndicate, Settlers etc. voor *f* 750,-. Tel.: 08338-53382, Dario Leanza.

DIVERSEN

Te koop: SNES + MegaDrive + 6 controllers en veel spellen (o.a. MK 2, Street Racer, Lion King, Sonic & Knuckles, Tazmania 2). Alles is compleet. Tel.: 043-217324, Robert.

Te koop/te ruil: Game Boy + 69 spelletjes (Mario Bros 1, Double Dragon, Turtles 1 etc.) + adapter + koffertje (alles in doos) en Commodore 64 met ca. 100 spelletjes, datarecorder en 2 joysticks (alles in doos). Commodore *f* 150,-, Game Boy *f* 250,- of ruilen tegen 6 leuke MegaDrive spellen. Tel.: 02290-40279.

Te koop/te ruil: Commodore 64 met diskdrive (1541 II), cassette, final cartridge 3, 3 joysticks, handleidingen en veel bijbehorende software. *f* 200,- of ruilen voor 1 of 2 van de volgende SNES spellen: Super Bomberman, Mortal Kombat, Plok, Mario All Stars en een ander tof spel. Tel.: 085-453932 (ma. t/m vr.).

Te ruil/te koop: Sega Game Gear met ac adapter, car adapter en 3 spellen (Sonic 2, Donald Duck, McDonalds Global Gladiators). Weinig gebruikt met alle boekjes en verpakkingen in een koffer voor *f* 335,-. Dit ruil ik tegen een SNES met 2 controllers en min. 2 spellen. Tel.: 05759-2859, Wouter (vlakbij Deventer).

Ik wil mijn Sega MegaDrive met 4/5 spellen (o.a. Street Fighter 2 SCE), 2 controlpads (met 6-button pad) en bijbetaling ruilen tegen een goede PC (met spellen etc.). Tel.: 05120-42190, Oscar (Drachten).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Megalomania tegen Streets of Rage 2. Mijn Micromachines tegen Virtua Racing, Lion King of Sonic 3. Mijn Shadow Warrior tegen 2 Lynx spellen of Road Rash. Tel.: 08380-10503, Jan-Willem.

WIJ VERHUREN
spellen
computers
CDI
videofilms
CD's.

Ook verkoop van spellen uit de verhuur.

Dagelijks geopend van:
13.00 - 22.00 uur

filmclub BIJVANCK

Wetering 43
1261 ND Blaricum
Tel. 02152 - 68350
Fax 02152 - 68350

Te ruil voor PC: Wolf 3D (deel 2), Doom, Flashback, Prince 2, Entity, Mortal Kombat, Street Fighter 2 Turbo. Samen te ruil tegen 3 Game Boy spellen of een Supervision met 1 spel, of te ruil tegen een game genie voor de Game Boy. Tel.: 05423-87574, tussen 16.00 en 18.00 uur.

Te koop gevraagd: Atari Lynx spellen. Tel.: 070-3210787.

Te koop: Atari Jaguar + Alien, Wolf + scartkabel en gar. voor *f* 600,-. Tel.: 08380-19166.

Te koop: NES + geweer, 2 joysticks en 2 spellen. Lynx + 2 spellen. SNES, 2 joysticks, scope-geweer, koffer, gameconverter en 6 spellen (Zelda, Bubsy, Hunt for Red October, Starwing, Scope-6, Supertennis). Prijs *f* 650,-. Tel.: 085-645771.

Te koop/te ruil: een SNES met 2 joysticks en 3 spellen. Een NES met 9 spellen, een zapper en 2 joysticks en een Game Gear met 2 spellen. Prijs n.o.t.k. of te ruil tegen een 486 DX of een MegaDrive + Mega CD. Tel.: 030-714541, Henk (Utrecht).

Te koop: SNES met 2 joypads, videoplug en Mario World. Verder nog met de spellen: Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Secret of Mana, Turtles Tournament Fighters, Super Ghouls 'n Ghosts, Spiderman and X-men. Winkelwaarde *f* 1380,-, mijn prijs *f* 690,-. Alleen in 1 koop. Tel.: 01887-3829.

Te ruil: NES + 9 spellen (o.a. Super Mario Bros 2 en 3, Megaman 2, Zelda, Talespin etc.) tegen een Sega MegaDrive met 2 of 3 leuke spellen. Tel.: 05946-13400.

Te koop/te ruil: Sega Master System 2 met 2 joysticks, ac adapter en 8 spellen (o.a. Mortal Kombat, Sonic) voor *f* 200,- of te ruil tegen een Game Boy met 2 spellen of een Lynx compleet met min. 5 spellen. Tel.: 01651-4138, Marcel (Noord-Brabant).

Gezocht: Basic en MS-Dos programmeurs om samen software te maken. Liefst in de buurt van Leiden, maar dat is niet noodzakelijk. Tel.: 071-213167.

Te koop: Philips CD-I met accesoires o.a. de spellen Zelda 1, Kether, WK-voetbal, uitgebreide encyclopedie. Met 4 demo spellen (o.a. Dimo's Quest en Steel Machine). Met tochpad en remote controller en vele CD-I boeken en tijdschriften. Alles voor *f* 750,-. Tel.: 01658-2617.

Te koop: Jaguar 64-bit + 4 spellen (Alien vs. Predator, Cybermorph, Brutal Sports Football, Wolfenstein 3D) + 2 joysticks + scartkabel. Prijs *f* 1000,-. Tel.: 05255-2449.

Te ruil gevraagd: Larry 2, 3, 4 of 5 of Prince of Persia 2 voor de Macintosh. Ik wil ze graag ruilen voor: Lemmings 1, Prince of Persia 1, Super Mario Bros 1, Populous 2, Shanghai 1 of 2, Lemmings X-mas, Larry 1 (zw/w) of andere leuke spelletjes. Tel.: 020-6241278, Rochus.

Te koop/te ruil: Sega MegaDrive + 2 controllers en 3 spellen (Sonic 1 en 2 en Ecco the Dolphin) + game genie met handleiding. Alles in originele doos. *f* 275,- of ruilen tegen een Amiga 600 met voeding en muis. Tel.: 075-158149, Martin de Vries (na 17.00 uur).

Te koop: Master System II + spellen en Game Boy + spellen + opbergtas. Spellen met handleiding. Tel.: 05430-21960.

Te koop/te ruil: Supervision met 2 spellen (Crystball en Olympische Spelen), incl. batterijen en hoofdtelefoon. Voor *f* 39,95 of ruilen tegen NBA Jam voor SNES. Tel.: 078-213086, Jorne.

Te ruil: mijn MegaDrive II + 2 controlpads + 5 spellen (o.a. NBA Jam, Sonic 2). Alles met doosjes en handleiding voor jouw SNES + controlpads + min. 5 spellen. Tel.: 020-6334122, Gabi (na 17.00 uur).

Te koop voor CD-i: 7th Guest, Space Ace, Burn Cycle, Ceasars World of Boxing, Litil Divil, Kether, Zelda en Cybercity. Te koop voor SNES: Mario All Stars en Bomberman en voor de Game Boy Alien 3. Tel.: 050-420100.

Te ruil/te koop: Mega CD met 1 spel (1 mnd. oud) voor *f* 300,- of te ruil tegen een SNES (dan krijg je er ook een gratis MD spel bij). Tel.: 073-412734.

Te koop: SNES + SN Propad + SM All Stars + Mortal Kombat 2 *f* 400,-. Spear of Destiny + hintboek voor de PC voor *f* 40,-. Tel.: 05291-53024, Ommen.

Gevraagd: Mortal Kombat 2. Ik bied er ca. *f* 85,- voor. Tel.: 010-4180528, Gordon.

Te koop: Philips CD-i speler + fmv cartridge incl. afstandsbediening + joypad + 12 cd's (o.a. Burn; Cycle, Mad Dog McCree met pistool, Mutant Rampage etc.) + garantie. Alles is nog geen twee maanden oud voor *f* 1250,-. Tel.: 020-6136234, na 18.30 uur.

COMPUTER SPELLETJES



Ruilen
3 brengen 2 halen / 2 brengen 1 halen
Verkoop
2e hands & nieuw
Tegen zeer aantrekkelijke prijzen!
Let op!
Ons steeds groter wordende assortiment 2e hands spellen
Ook per post!!
Tevens het adres voor aantrekkelijk geprijsde
PC HARDWARE
TEL: 01805-4480
FAX/BBS: 01805 - 4815

Te koop: Sega 8-bit met 2 controlpads en 5 spellen (Sonic 1, The Ninja, Super Monaco GP, Alex Kidd, Danan the Jungle Fighter) en antenneswitch voor *f* 175,- of ruilen voor een SNES zonder spel. Tel.: 038-544577.

Te koop/te ruil: CD-i's. Tel.: 04405-3571.

MAGIC GAMES
De spelcomputer speciaalzaken

Altijd de nieuwste USA-import voor Sega & Nintendo

Tevens inruil van gebruikte spellen!!!

Arnhem	085 - 459400	Hilversum	035 - 230281
Ede	08380 - 53543	Apeldoorn	055 - 215122
		Winschoten	05970 - 16894

BEESTENBENDE

Af en toe lees ik nog weleens een brief van een jonge PU-lezer waarin wordt geklaagd over storende ouders, broertjes of zusjes. Ik woon niet bij m'n ouders en broers en zussen heb ik niet, maar toch word ik regelmatig tijdens PU-werkzaamheden ernstig gestoord. Ik heb het nu over katten. We, of eigenlijk ik, heb er 4. Aangezien Ben niet zo'n kattenliefhebber is, gaat alle kattenaandacht naar ondergetekende uit en dat in viervoud.

's Ochtends begint het al. Andere mensen staan op en lopen na een hele nacht slapen, verdwaasd rond. Als ik opsta dan probeer ik m'n nek niet te breken over die harige zakken met botten die mij luid miauwend vertellen dat het nu toch echt etenstijd is. Goed, als de levende have gevoerd is, kan ik eindelijk beginnen met douchen, aankleden en koffie. Maar zodra ik mij achter de computer geïnstalleerd heb, vinden alle katten het plotseling heel interessant om op het bureau te zitten, het liefst bovenop het toetsenbord. Na een keer of tien Suske, Mickey, Tommy en Spook al dan niet in deze volgorde verwijderd te hebben, kan ik eindelijk beginnen.

Na enkele uren spelen, is het volgens de katten al weer etenstijd. Ze hebben zich inmiddels weer op strategische plekken rond de computer geschaard. Het beeldscherm en ik worden bedolven onder kopjes. Als dat niet helpt, lopen ze over het toetsenbord en stappen op de ESC-knop. Spel weg of heb ik gesaved? Ja? Lucky me. Nee? Shit!! Boos worden of uitleggen dat het nog geen katten-etenstijd is, helpt niet dus wat doe je dan: je trekt nog maar een blik open en hoopt dat het kattenspeeluurtje niet net na het eten valt.

Eén ding weet ik zeker, zij doen het niet alleen om mij te pesten, maar ik verdenk hen ervan dat zij ooit zelf willen verschijnen in een computerspel. Het liefst eentje waarbij veel koelkasten worden opengemaakt, van planten gegeten wordt en liters wordt gekotst. Net zo'n spel als Sox, de kat van Bill Clinton, miauwt Mickey mij toe, maar dan met mij als president. No way Mick, miauw ik dan terug. Ik speel liever met m'n eigen levens.



LAURA

Het volgende nummer van Power Unlimited verschijnt 22 maart 1995

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP,
Onno de Haan, Anne Rose Oosterbaan,
Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Bas Vijfwinkel, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 18.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

Aangesloten bij Notu

ATTENTIE: Zonder schriftelijke toestemming van de uitgever is het verboden dit blad op te nemen in of ter beschikking te stellen van een leesportefeuille.

© 1995 Uitgeverij De Doelgroep Pers B.V.
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.



KONAMI®

MegaVideoGamesFun



SNES



SNES



SNES

De Totale Voetbalgekte voor de SNES

26 nationale elftallen. Ongelooflijk realistisch. Het spel dat nieuwe normen stelt.
Je vraagt je af " wat heeft dit spel wat andere spellen niet hebben?" We vertellen het je:
Prachtige sprites met gedigitaliseerde spelers en bewegingen. Dat betekent: Echte voetballers, geen kleine onduidelijke poppetjes. Je herkent ze tot in de details. Het uiterlijk van de spelers is ongelooflijk realistisch. Alle bewegingen zijn mogelijk; spectaculaire duikvluchten om de bal toch nog te kunnen koppen, slidings, een-tweetjes, harde tackles, corners met effect enzovoort. De opties zijn er allemaal: Wereldkampioen-schap, Penalty-schieten, training, Scenario-modus, herhaling in slow-motion, buitenspelval kortom: noem het maar op.Bijzonder goede besturing voor alle bewegingen.
Kies je taktiek voor elke linie van het elftal. Je zit er echt middenin als je het publiek tekeer hoort gaan en het opzwepende kommentaar van de reporter hoort.
Alsof je midden in het stadion zit.



SNES

HFL. 159,95

NIEUW!



Nog niet overtuigd? Kijk maar wat de vakpers ervan zegt:
POWER UNLIMITED 2/95:
„Een kanjer van een spel, echt een juweeltje."
SUPER PRO 12/94:
„Vergeet elk ander voetbalspel. Konami heeft de absolute Voetbal-kicker".
MEGA FUN 2/95:
„technisch briljant...Net zo perfect speelbaar als het eruit ziet... onwaarschijnlijk realistisch en één van de beste sport-spellen allertijden.... Als je zelf van voetbal houdt, kom je hier niet omheen". Een waardering van 90%.
GAME PRO en TOTAAL 2/95:
„Zonder twijfel het beste voetbalspel dat er te krijgen is -bovendien ook nog vol met gags".
Redaktie VIDEO GAMES 3/95:
„International Super Soccer houdt mij urenlang aan het scherm gebonden .... technisch en wat speelplezier betreft briljant... voor mij zonder twijfel het beste SNES voetbalspel dat ooit is uitgebracht".

MEGA FUN GOLD GAME

VIDEO GAMES CLASSIC

Dixons

je komt ogen en oren tekort.

F&P 95/030

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI.

STREET RACER™ INTRODUCEERT... HET EERSTE RACE- EN VECHTSPEL VOOR 4 SPELERS TEGELIJK!



© 1994 Vivid Image © 1994 Ubi Soft

SNEL, DYNAMISCH EN ZÉÉR HUMORISTISCH; DAT IS STREET RACER.

SUPER FUN GEGARANDEERD !

UBI SOFT
Entertainment Software

LUDI GAMES

vivid image

bart smit

- ACHT WEGPIRATEN IN TÈ GEKKE WAGENS
- IEDER MET UNIEKE AANVALSSTRATEGIEËN EN VECHTTECHNIEKEN
- 4 VERSCHILLENDE CIRCUITS IN 8 FANTASTISCHE DECORS
- ORIGINEEL : O.A. EEN 'RUMBLE'-OPTIE (JE TEGENSTANDERS UIT EEN RING DUWEN), EEN 'VOETBAL'-OPTIE EN EEN 'REPLAY'-OPTIE
- TE SPELEN MET Z'N VIEREN TEGELIJK OP EEN IN VIEREN GEDEELD SCHERM !

